KM

NUVOLE DI DRAGO

Natsuko Heiuchi

KAPPA MAGAZINE 163 Mensile GENNAIO 2006 € 6,00 PER UN PUBBLICO MATURO

FEBBRAIO

COLOR PRI • SHIZUME • ADORABILE BRUTTINA • MOKKE

MICHAEL • OTAKU CLUB • OH, MIA DEA! • BLUE HOLE • NARUTARU

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XV
NUMERO 163 - GENNAIO 2006
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nino Giordano, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, il Kappa, Marco Pellitteri, Mario A. Rumor
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1, 06080 Bosco (PG)

Copyright: © Kodansha Ltd. 2006 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.
Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Narutaru © Mohiro Kitoh 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
What's Michael? © Makoto Kobayashi 2006. All rights reserved. First published in Japan in 1986 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Blue Hole © Yukinobu Hoshino 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Mokke © Takatoshi Kumakura 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Genshiken © Kio Shimoku 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Color Pri © Kia Asamiya 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Kumo no Ue no Dragon © Natsuko Heiuchi 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Tsukumo Nemuru Shizume © Yuzo Takada 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.

ADORABILE BRUTTINA – Tomokazu **Yamada** è uno studente universitario che trascorre le sue giornate in compagnia dei fidati amici **Kamata**, erotomane professionista, e **Osoido**, consumato dalle esigenze della fidanzata. Una vita in apparenza priva di problemi, che nasconde però un profondo tormento: Yamada si vergogna della propria ragazza, la dolce ma buffa **Momoe**, a cui è profondamente affezionato, ma che in una 'civiltà dell'apparenza' come quella dei giovani giapponesi costituisce una sorta di status symbol negativo. Eppure Momoe è una 'gnappetta' con più qualità di quanto sembri...

BLUE HOLE – Al largo delle isole Comore esiste una fossa misteriosa, il **Blue Hole**, da cui appaiono dei celacanti, pesci ritenuti estinti nel Mesozoico. La giovane **Gaia** garantisce la sopravvivenza del proprio villaggio pescandoli di frodo, ma il dottor **Charles Hawk** la costringe a seguirlo nell'esplorazione del 'buco blu', dopo aver scoperto che si tratta di una porta verso la preistoria. Durante la ricognizione la nave viene risucchiata dall'altra parte del Blue Hole, 65 milioni di anni fa. Insieme ad **Alf**, assistente del dottor Hawk, alla giornalista **Julie Carlyle** e al sottotenente **Williams**, iniziano a esplorare il mondo del Cretaceo, e si imbattono ben presto nei suoi pericoli: attaccati da un Tirannosaurus Rex, si salvano grazie all'intervento del capitano **Foss** della Marina Militare inglese...

SHIZUME – 1883, Era Meiji, Tokei (Tokyo). **Shizume Kurahashi**, sostenitrice del 'metodo scientifico', soffre di un disturbo: quando il battito del suo cuore diviene irregolare – stimolato da influssi spiritici – precipita in un sonno pieno d'incubi, mentre contemporaneamente una creatura aracniforme divora-spiriti si materializza dal suo petto. Alla sua ricerca del padre scomparso, il celebre divinatore **Hikofumi Kurahashi**, contribuisce l'intrepido agente segreto **Kogenta Inui**, in lotta contro la cosiddetta divinità **Tsukumo**, il Domatore di Mostri, a capo della setta del **Popolo Sostenitore del Cielo**, responsabile del dilagare di spaventosi fenomeni, e che ora è conscia di avere un nemico molto potente, da eliminare al più presto, specie ora che Shizume ha scoperto di poter chiamare al proprio servizio anche altre due potenti creature da incubo, Nue e Mizuchi. Nelle loro indagini, Shizume e Kogenta s'imbattono nel misterioso omicidio di un fotografo all'interno di una casa di piacere, operato – dicono i testimoni – da una gigantesca scolopendra...

COLOR PRI – Lo studente **Takaaki Sasuga**, il cui desiderio segreto è quello di diventare Re del Mondo (!), riceve la devastante visita di **Yukiko** e **Kraehe**, rispettivamente sacerdotesse bianca e nera del Mondo dei Colori. La loro missione è quella di portarlo nel loro universo per fungere da tappo (!!), e chiudere così la falla che sta portando quel mondo all'estinzione! Ma il tempo loro concesso per il rientro scade, e così le due sacerdotesse devono restare nel nostro piano dimensionale. E mentre i loro due servi decidono di adottare la dolce amica di Takaaki, **Hibiki**, come nuova padrona, li raggiungono **Flame**, la sacerdotessa rossa, e i 'mitici' **Nachi Igarashi** e **Compiler**, in veste di coppia sposata!

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a dover chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi a un club scolastico, e s'imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*. Mentre Tanaka e Ono si fidanzano, al circolo si iscrivono due nuovi studenti: lo strambo **Kikuchi** e la 'otaku-patica' **Ogiue**. Dopo l'elezione di Kanji a neo-presidente, il Genshiken inizia a ottenere successi: dal 'tutto esaurito' della fanzine alla sessione fotografica di cosplay durante il festival universitario...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Mariler**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Urd), da **Keima** e **Takano** (padre e madre di Keiichi) e da **Rind** la Valchiria. Cercando di aiutare Keiichi, Belldandy si accorge di non riuscire più a controllare appieno i suoi poteri, e pur sapendo che la causa è un ex demone servitore, non è in grado di porvi rimedio...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce presso Takeo e Norio, che a sua insaputa iniziano a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro". Mentre l'esercito americano cerca di recuperare un portatore di cucciolo di drago, alcuni caccia crivellano di colpi Shiina, e Norio viene macellato da loschi figuri...

Yaya Busu © Ayano Ayanokoji & Kazuo Maekawa 2006. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2006. All rights reserved.
Original artworks reversed for Edizioni Star Comics.
NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

+ In copertina:
KUMO NO UE NO DRAGON
© Natsuko Heiuchi/Kodansha

A PROPOSITO...

Proprio in questi giorni (dal 18 al 22 gennaio) si tiene a Bologna l'ottava edizione del Future Film Festival, l'evento dedicato all'animazione e agli effetti speciali che promuove in Italia la cultura delle nuove tecnologie a servizio dell'arte. In anteprima nazionale sarà proiettato "Wallace & Gromit: The Curse of the WereRabbit" di Nick Park, oltre a una buona dose di animazione nipponica che altrimenti sarebbe impossibile godere in Italia al cinema.
Per maggiori informazioni:
www.futurefilmfestival.org
future@futurefilmfestival.org
tel: 051 2960664 - fax: 051 6567133

È TORNATA L'ANIMAZIONE!

Sembra quasi di dire un'assurdità, ma è così.
C'è stato un periodo di 'stanca' in cui i prodotti più innovativi erano tali solo dal punto di vista della tecnica o della carineria del disegno.
Ma le idee nuove latitavano, e soprattutto quel poco che c'era d'interessante era talmente omologato che non dava più alcun brivido.
Qualcosa sta per cambiare, e nella palude qualcuno ha gettato un sasso che ha smosso le acque torbide.
Siamo convinti che nel giro di qualche annetto torneremo a vedere cartoni animati interessanti e *nuovi*, nel senso più completo del termine.
Non stiamo parlando solo di Giappone, ovviamente. Ma il Paese del Sol Levante pare aver insegnato qualcosa agli studi d'animazione sparsi per mezzo mondo, nell'ultimo ventennio, e finalmente qualcuno ha capito che è possibile creare un'industria attorno a questo media.
Non c'è niente da fare: i produttori si muovono solo quando sentono odore di soldi! Pazienza, se lo scotto da pagare è quello di far diventare molto ricco qualcuno 'che ci prova', be', ben venga. Dopotutto, c'è sempre un'altissima percentuale di possibilità d'insuccesso, quindi va tutto messo su una bilancia e soppesato con un'ottica non troppo di parte. L'importante è che venga fatto finalmente qualcosa.
Per quanto riguarda l'Italia, stiamo assistendo al fiorire di decine di iniziative su questo fronte. E non stiamo parlando solo dei festival dell'animazione (in questi giorni è di scena il **Future Film Festival** a Bologna, e un mese fa c'è stato il sempre godibilissimo **I Castelli Animati** a Genzano di Roma) bensì anche della produzione.
Dopo la bellezza di quasi trent'anni di vacche magre, in Italia si è tornati a produrre animazione in dosi massiccia, anche se il pubblico più vicino a noi, quello che ama i cartoni nipponici, probabilmente non lo sa nemmeno.
Esistono prodotti ultra-commerciali come le **Winx**, che non aggiungono molto all'immaginario, ma che hanno dato una sferzata a chiunque fosse ancora convinto che gli unici *serial* animati di successo potessero essere realizzati solo negli Usa e in Giappone. E invece, questa produzione italiana ha sbancato ovunque, nel mondo (grazie a un'operazione megalitica volta a vendere tonnellate di merchandising winxiano) ed è riuscita a conquistare l'attenzione del difficilissimo pubblico giovanile italiano. Questo perché, pur nella sua 'commercialità', regge benissimo al confronto con prodotti analoghi che giungono dall'estero.
Ci sono però anche prodotti interessanti da più punti di vista, come **La Compagnia dei Celestini**, liberamente tratta dall'omonimo e divertentissimo romanzo di Stefano Benni, che sono capaci di catturare l'attenzione sia attraverso disegni accattivanti e gradevoli, sia con un argomento (il gioco del calcio, qui 'virato' nell'innovativo sport della *pallastrada*) che la maggioranza degli italiani si porta inciso nel DNA. Se in **Winx** è possibile veder riassunta la lezione nipponica di **Sailor Moon** (ed emuli), ne **La Compagnia dei Celestini** ritroviamo molte soluzioni registiche derivate sicuramente dallo studio di **Holly & Benji**. Questo perché alcuni direttori e animatori si sono interrogati su come fare per catturare l'interesse del giovane telespettatore, partendo prima dal segno (l'unica cosa che l'occhio può intercettare durante uno zapping forsennato), poi dall'argomento e dalla storia.
Questi sono solo due piccoli esempi, ma vi basterà dare un'occhiata al pomeriggio e alla mattina sulle reti RAI per rendervi conto che oggi la situazione è molto diversa dallo scorso decennio.
Le prime avvisaglie di questo processo di ritorno all'animazione italiana ci sono state alcuni anni fa, con i lungometraggi **La Freccia Azzurra**, **La Gabbianella e Il Gatto**, **Momo** diretti da Enzo D'Alò (tratti da racconti di successo di Rodari, Allende e Ende) e altri come l'ostacolatissimo ma pregiato **Joan Padan alla scoperta delle Americhe** (tratto da un lavoro teatrale del *nostroh* Premio Nobel Dario Fo, e doppiato dal bravissimo Fiorello), film che sono stati distribuiti al cinema, e che in alcuni casi hanno retto anche alla programmazione serale. Alcuni ridevano di tali operazioni 'dissennate', ma in breve il tempo ha dato ragione a questi nuovi pionieri, che noi applaudiamo per il coraggio e la tenacia.
Finalmente, dunque, è possibile rispondere positivamente alla domanda che molti di voi ci hanno posto per ben quindici anni, ovvero se fosse possibile in Italia trovare lavoro nel campo dell'animazione. C'è ancora da sgomitare un po' (l'ambiente per ora è affollato), ma, una volta per tutte, lasciatecelo gridare a pieni polmoni: "SÌ, E' POSSIBILE".

Kappa boys

«Quando i figli dei fanatici dell'anime giapponese si appassioneranno ai nuovi fantastici eroi (sicuramente violentissimi e pericolosissimi) provenienti da qualche altra parte del mondo, forse i loro genitori saranno capaci di non gridare allo scandalo. E di guardare, conoscere e capire.» Luca Raffaelli (da "Le Anime Disegnate")

a cura di Claudia Bovini

Il Ritorno di Gundam
Il primo DVD ufficiale di Gundam pubblicato in Italia

© Sotsu Agency / Sunrise

La saga dei Mobile Suit Gundam ha inizio nel 1979 per opera di un gruppo di autori dello studio di animazione Sunrise, uniti sotto lo pseudonimo di Hajime Yatate e del famoso Yoshiyuki Tomino, mente del progetto. Ora, per la prima volta in Italia, esce in DVD una delle serie di Gundam, grazie a Shin Vision che ne editerà la più recente apparsa in TV, **Gundam Wing**. L'intera serie di 49 episodi sarà raccolta in nove DVD, ognuno da 5-6 episodi, conclusa da un decimo volume contenente gli OAV di **Gundam Wing: Endless Waltz** che chiudono la saga.

Gundam Wing La serie e gli autori

Gundam Wing nasce nel 1995, quindici anni dopo l'intramontabile **Mobile Suit Gundam**, dall'esigenza di Sunrise di rinnovare la saga del *mobile suit* bianco ideando una serie che riproponesse le linee guida del maestro Yoshiyuki Tomino e che fosse allo stesso tempo moderna, accattivante e in grado di essere apprezzata anche da un pubblico non esperto di Mobile Suit Gundam (l'*After Colony*, A.C., è un universo alternativo all'*Universal Century*, U.C.). Viene così realizzato **Mobile Suit Gundam Wing** (*Shin Kidou Senki Gundam W*), 49 episodi per la TV a cui sono seguiti 3 OAV, **Mobile Suit Gundam Wing: Endless Waltz**, raccolti poi in un unico film per le sale. Lo staff che ha lavorato alla realizzazione della serie TV comprende nomi di tutto rispetto: Masashi Ikeda alla regia (*Night Warriors Darkstalker's Revenge*), Shukou Murase per il character design (*Argento Soma, Gasaraki, Night Warriors Darkstalker's Revenge, Witch Hunter Robin*) mentre per quanto riguarda il mecha design l'intramontabile Kunio Okawara (*Zambot 3, Daitarn 3, Mobile Suit Gundam*) viene affiancato da Hajime Katoki (*Mobile Suit Gundam 0083, Patlabor 2*) e Junya Ishigaki (*I Cieli di Escaflowne, Outlaw Star, Punta al top! Gunbuster 2*). Di rilievo sono anche le due opening originali, *Just Communication* e *Rhythm Emotion*, realizzate dal celebre duo musicale TWO-MIX.

Per la prima volta in assoluto, grazie alla presenza di cinque aitanti protagonisti maschili dalle fattezze giovanili e di una ragazza forte e determinata come Relena, un titolo legato all'universo gundamiano fa breccia anche nei cuori del pubblico femminile, che consacra il successo della serie.

© Sotsu Agency / Sunrise

Gundam Wing – La storia

A un secolo di distanza dall'inizio dell'esodo dell'umanità verso lo spazio, le Colonie orbitanti, gigantesche strutture artificiali costruite nei cinque punti di Lagrange, sono diventate patria di milioni di persone. Sulla Terra nel frattempo si forma la United Earth Sphere Alliance, un governo mondiale con lo scopo di sedare le numerose guerre civili sparse per il globo. Grazie ai nuovi e innovativi *mobile suit*, macchine umanoidi sviluppate dalla Romefeller Foundation, la United Earth Sphere Alliance reprime tutti i suoi oppositori e prende con la forza il controllo delle Colonie spaziali.

Nell'anno 195 del nuovo calendario spaziale, denominato *After Colony*, le fazioni ribelli dei cinque gruppi di colonie spaziali danno il via all'operazione Meteor. I leader del movimento di resistenza delle colonie spaziali arruolano cinque scienziati perché costruiscano degli avanzati *mobile suit* chiamati Gundam. Ognuno dei cinque, dopo averne progettato uno, ne addestra anche il pilota. Solo uno degli scienziati appare direttamente, il Dottor J, creatore del Gundam Wing nonché responsabile del giovane pilota Heero Yuy.

I cinque *mobile suit*, corazzati in Gundanium impenetrabile, vengono inviati sulla Terra sotto forma di meteoriti, con l'obiettivo di colpire i centri vitali della federazione terrestre, divenuta oramai un burattino nelle mani di Oz, un'organizzazione segreta con a capo i Romefeller. Quattro dei cinque *mobile suit* atterrano senza problemi; il quinto, pilotato dall'enigmatico Heero Yuy, viene però intercettato da Zechs Merquise e costretto ad ammarare. Heero Yuy, Chang

© Sotsu Agency / Sunrise

© Sotsu Agency / Sunrise

Wu Fei, Quatre Rareba Winner, Trowa Barton e Duo Maxwell a bordo dei loro Gundam si ritrovano presto soli a combattere contro tutto e tutti, in nome degli ideali che sia l'alleanza terrestre sia le colonie spaziali, accecati dalla sete di potere, sembrano avere completamente dimenticato.

I personaggi

Heero Yuy

Questo misterioso ragazzo è stato inviato dalla Colonia spaziale L1 per combattere contro Oz. Il suo è uno pseudonimo conferitogli in onore di Heero Yuy, il famoso leader delle colonie scomparso a causa dei terroristi; il vero nome, come la maggior parte di ciò che lo riguarda, è sconosciuto. Heero è stato addestrato fin da bambino al solo scopo di pilotare il Gundam Wing, e questo lo ha reso freddo e spietato. Tuttavia, grazie ai tanti anni di allenamento, è diventato un soldato completo, abile allo stesso modo nel combattimento personale, nell'uso degli esplosivi e nel computer hacking.

Relena Darlian

Relena è la viziata figlia del vice ministro degli esteri dell'Alleanza. Suo padre è il responsabile dei negoziati con le colonie spaziali, incarico che gli lascia poco tempo per sua moglie e sua figlia. La posizione sociale e la ricchezza della famiglia di Relena fanno di lei la studentessa più in vista all'interno dell'istituto privato che frequenta, ma contribuisce molto poco a ridurne solitudine e noia. Tuttavia, quando la monotonia della sua esistenza viene interrotta dall'arrivo dei piloti dei Gundam, questa povera principessina scopre un coraggio e una forza mai utilizzate prima.

Duo Maxwell

Duo è un componente dell'organizzazione di spazzini conosciuta come Sweeper Group, ed è stato inviato sulla Terra per combattere contro Oz proprio da quest'ultima. Nonostante le fatiche che ha dovuto sopportare nella sua giovane vita e il peso della missione affidatagli, Duo è sempre allegro e gentile. Tuttavia, quando in battaglia esce dalle tenebre con il Gundam Deathscythe e la letale falce a raggi, fa onore al suo soprannome 'Dio della Morte'.

Trowa Barton

Il più misterioso dei piloti di Gundam, il ragazzo che chiama se stesso Trowa, è stato inviato sulla Terra con il Gundam Heavyarms. Freddo e silenzioso, possiede nervi d'acciaio ed è dotato di riflessi straordinari, tutte qualità che contribuiscono a nascondere la sua identità sotto le mentite spoglie di clown acrobata di un circo itinerante. Nonostante la sua età, Trowa ha esperienze militari degne di un veterano della guerra. Il pesante equipaggiamento militare del suo Gundam, le doti tattiche e l'abilità nel combattimento fanno di questo ragazzo un autentico e completo soldato.

Quatre Rareba Winner

Quatre è un ragazzo aristocratico, il trentesimo e unico figlio maschio di una facoltosa famiglia di sviluppatori di colonie spaziali. Sebbene sia il più gentile e tenero di cuore dei piloti di Gundam, egli è tanto coraggioso quanto determinato; ha deciso di prendere parte agli scontri con Oz senza il benestare della sua famiglia. In battaglia è affiancato da una truppa di quaranta leali subordinati, e, oltre a ciò, può fare affidamento sulle inesauribili risorse della famiglia Winner, che compensano le sue carenze nel combattimento.

Chang Wu Fei

Wu Fei è il discendente di un leggendario clan di guerrieri cinesi, che lo ha inviato sulla Terra a combattere contro Oz. Questo orgoglioso combattente ha un suo forte codice d'onore, che lo porta a combattere il male in nome della giustizia. Preferisce operare da solo, anche perché la sua fermezza e decisione gli impedisce di aspettare gli altri. Ciò lo rende profondamente critico anche verso le proprie sconfitte. Wu Fei ha fiducia solo del suo Shenlong Gundam, soprannominato "Nataku" dal nome di un eroe della mitologia cinese.

Zechs Merquise

Questo guerriero mascherato è il primo pilota delle truppe di Oz, con una brillante carriera all'interno della taskforce della Federazione Terrestre "Specials". Ha imparato le tattiche di guerra nell'accademia militare del Lago Vittoria, ricevendo la prima doppia promozione nella storia degli "Specials". Le sue indiscusse doti lo rendono però orgoglioso, per questo tende a sottovalutare il suo nemico.

© Sotsu Agency / Sunrise

Mobile Suit Gundam Wing
Storia Originale: Hajime Yatate, Yoshiyuki Tomino (From *Mobile Suit Gundam*)
Scritto da: Katsuyuki Sumizawa
Character Design: Shukou Murase
Mechanical Design: Kunio Ookawara, Hajime Katoki, Junya Ishigaki
Costume Design: Yutaka Izubuchi
Direzione dei fondali: Masaru Sato, Yusuke Takada
Direzione della fotografia: Youichi Oogami
Musiche: Kou Ootani
Direzione del suono: Yasuo Uragami
Prodotto in associazione con: Dentsu Inc., Sotsu Agency
Produttori: Masuo Ueda (Sunrise), Hideyuki Tomioka (Sunrise), Yoshiaki Koizumi (TV Asahi)
Regia: Masashi Ikeda
Una produzione: Sunrise, TV Asahi

Newsletter

a cura di Gino Caiazzo

Ed ecco l'ennesima *new entry* fra le iniziative del nuovo corso editoriale di **Kappa Magazine**, ormai sempre più definito: inizia infatti da questo mese una nuova rubrica che vi terrà costantemente aggiornati sulle novità più interessanti dell'editoria nipponica. Buona lettura!
Kb

• Dopo aver realizzato a novembre l'episodio finale di **Red**, Kenichi Muraeda si è messo subito al lavoro per preparare **Hori Night Baseball**, una speciale storia natalizia di 52 pagine uscita a dicembre per la rivista "Young Magazine", la stessa che ha ospitato finora la sua lunga serie western. Per lo stesso magazine, a novembre sono stati dati alle stampe anche i primi due volumi di **Y Ju M - Yagyu Nimpo Cho**, nuova opera di Masaki Segawa, che come il precedente **Basilisk** (a cui è collegata), è tratta da un romanzo dello scrittore Futaro Yamada, ed è anch'essa ambientata nell'antico Giappone.

• Da gennaio la rivista per ragazzi "Comic BonBon" ha iniziato a ospitare tre serial di altrettanti autori molto famosi. Ci sarà infatti il bravissimo Masashi Tanaka con **Chikyuboei Tai Gon**, *sequel* della sua precedente e acclamata serie con protagonista il divertente e irriverente dinosauro Gon. Hiro Mashima, dopo aver terminato **Rave the Groove Adventure** con il 35° volume, ha iniziato a lavorare a un nuovo fantasy, **Monster Soul**. Infine sarà presente all'appello anche il noto autore di **Boys Be**, Hiroyuki Tamakoshi, attualmente impegnato anche sulla rivista "Shonen Magazine" con **Gacha Gacha**, che presenterà su "Comic BonBon" la commedia **Do Suru? Paradise**.

• Novembre ha visto la chiusura di una delle più famose e importanti riviste di lady-manga, "Young You", la cui vita editoriale era iniziata nel lontano 1985. Molti dei manga serializzati al suo interno saranno spostati in altri magazine di Shueisha, tra cui la nota serie **Honey and Clover** di Chika Umino che approderà sulle pagine di "Chorus Lovers", rivista che nello stesso mese ha visto anche l'esordio di Wataru Yoshizumi con

Gon

Blue Dragon

Happiness, una breve storia che si comporrà di sole due parti.

• Sul numero di novembre della rivista "Cookie", Mari Okazaki, una delle più interessanti autrici della nuova generazione, ha pubblicato una nuova storia in due parti dal titolo **Gin ni Naru**. La Okazaki è anche l'autrice della serie **Suppli** che sta attualmente realizzando per la rivista "Feel Young" della Shodensha.

• Sul numero natalizio di "Shonen Jump", ha fatto la sua ricomparsa l'osannato Akira Toriyama con una miniserie (tra i 15 e i 20 capitoli) dal titolo **Blue Dragon**, nata per accompagnare un omonimo gioco della software-house Mystwalker per la nuova console Xbox 360, il cui design artistico è stato curato personalmente da Akira Toriyama.
Nel frattempo, per fastidiosi problemi di salute dei rispettivi autori, hanno subito un piccolo stop **Hunter x Hunter** di Yoshihiro Togashi e **D.Gray Man** di Katsura Hoshino.

• Sempre sulla scia dei grandi autori, "Young Jump" ha appena ospitato la prima parte di **Maho no Yama Zenpen**, una nuova storia del grande **Jiro Taniguchi**. Dalla rivista "Ultra Jump" è uscito poi il quinto (e conclusivo) volume de **Boku no Futatsu no Tsubasa**, ultima pruriginosa fatica di **Toshiki Yui**, conosciuto in Italia per numerose serie come **Kirara**, **Kagome Kagome** e **Yui Shop**. Per la stessa rivista ha inoltre da poco esordito anche Mario Kaneda, autore di **Girl Bravo**, con la divertente commedia **Wild Pich**.

• Nel mese di novembre la Shueisha ha pubblicato **Masanori Morita Tanpenshu**, volume autoconclusivo contenente alcune storie brevi dell'omonimo mangaka, creatore di celebri opere quali **Rokudenashi Blues** e **Rookies**, e attualmente ritornato al lavoro per il settimanale "Shonen Jump" con la nuova serie **Beshari Gurashi**.

• A novembre, sulla rivista "Betsucomi" è iniziato **Ojisama no Kanojo**, il nuovo manga di Miki Aihara, attualmente in Italia nota per **Hot Gimmick**, conclusasi in Giappone lo scorso ottobre. Nello stesso mese, per il magazine "Cheese!" è terminato **Nude Fruits**, l'ultimo lavoro di Miyuki Kitagawa, (conosciuta in Italia per **Splendid Lovestory**) di cui è appena uscito il terzo e ultimo volume.

• Dopo lo speciale one-shot di 40 pagine **Raiden-18**, pubblicato nel numero di agosto di "Monthly Shonen Sunday GX", Hiromu Arakawa, il noto creatore di **Full Metal Alchemist** realizzerà a gennaio un secondo episodio del fumetto che, a quanto pare, ha grandi possibilità di divenire una serie regolare a tutti gli effetti.

• Questo mese, per il magazine "Betsucomi" è iniziato **Haru-Yuri Bus**, nuova serie di Maki Usami, che da poco il pubblico italiano ha potuto scoprire attraverso il tomo autoconclusivo **Orange Kiss**. Ricordo che attualmente l'autrice ha in corso di produzione anche altre due commedie adolescenziali, entrambe serializzate per la rivista "Flower Comics" della Shogakukan: **Shiawase Ikura de Kaemasuka?** e **Sekai wa Happy De Dekiteru**.

• A febbraio, invece, per la rivista *seinen* "Ikki Paradise", inizierà **Kaiju no Kodomo**, il nuovo manga di Daisuke Igarashi, già apparso su questo magazine con la serie **Witches**, momentaneamente arrivata al secondo volume.

• Nel numero di novembre della rivista "Gundam Ace" (la stessa che ospita numerosi serial di successo sul *mobile suit* bianco, fra cui **Gundam Origini** e **Gundam Ecole du Ciel**), è partito **Rean to Tsubasa**, trasposizione a fumetti della nuova serie robotica di Yoshiyuki Tomino (creatore di **Gundam**), realizzata per la trasmissione a banda larga Bandai Channel.

• A novembre, per la rivista shojo "Suspiria Mistery" della Akita Shoten è partito **Ruby Blade**,

Takahashi Granoble

nuova opera di Narumi Kakinouchi, già autrice di **Vampire Princess Miyu** e molto incline a storie di matrice misteriosa e inquietante. Ricordo che l'autrice è anche impegnata nel progetto del magazine "Black Jack Special", che a rotazione propone numerose storie realizzate da vari autori diversi e tutte incentrate sul famoso personaggio creato da Osamu Tezuka.

• La serie dalle forti tinte horror "**Gomaden Shutendoji**" di Go Nagai su disegni di **Masato Natsumoto** (autore di **Lodoss War - Le Cronache dell'antico cavaliere** e di **Gundam - Lost War Chronicles**), terminerà sul numero di dicembre della rivista "Gekkan Champion Red", probabilmente col settimo volume.

• Dopo la fine della serie **Ray** in sette volumi, su

Monster Soul

Nippon Inui

"Champion Red" è iniziato questo gennaio **Gate Runner**, il nuovo titolo di Akihito Yoshitomi, noto anche in Italia per **Eat-Man**.

• Dopo il capitolo finale di **Kareshi Kanojo no Jijo (Le situazioni di Lui e Lei)**, Masami Tsuda rimane molto attiva in casa Hakusensha, e in particolare sulle pagine della rivista "**LaLa**", per la quale il mese scorso sono usciti due diversi *one-shot*: **Akai Mi** e **Renai wa Futsu**. Questo mese, invece, pubblicherà un'ulteriore nuova storia dal titolo **Nostalgie**, un romanzesco racconto di fantascienza avente come protagonisti un essere umano e un robot, che conterrà almeno 50 pagine a colori.

• Per lo stesso editore, anche il magazine "Silky" a novembre ha presentato un autore molto famoso nella nostra penisola, Tatsuya Egawa, che ha terminato il volume **J-Pop Momoe Yamaguchi Tribute - Musical Playback Part 2 The Audiction**, incentrato sulla vita della famosa attrice e cantante J-Pop Momoe Yamaguchi, ormai definitivamente ritiratasi dall'attività. Altra sorpresa, quindi, per il prolifico autore di **Golden Boy** e **Lastman**, che attualmente, oltre a questa, è impegnato addirittura su altre tre serie per altrettante case editrici diverse: il bellico **Nichirosenso Monogatari** per Shogakukan, l'inquietante **Yapoo** per Gentosha e lo storico **Genji Monogatari** per Shueisha.

• Questo mese la rivista "Melody" pubblica **Nana Iro Sekai**, un *one-shot* di 41 pagine a colori di Mizu Sahara, già apprezzata ne **La Voce delle Stelle**, trasposizione a fumetti del noto *anime* di Makoto Shinkai. A proposito della collaborazione con questo emergente autore, dopo il successo riscosso in patria con questo volume, la casa editrice Kodansha partirà dal numero di febbraio di "Afternoon" a pubblicare nuovamente la brava Sahara, che inizierà l'adattamento cartaceo del nuovo progetto animato di Shinkai, **Kumo No Muko, Yakusoku No Basho**.

Kumo no muko

• A dicembre ha concluso la sua vita editoriale la rivista "Dengeki Moe-Oh" della Media Works, che insieme a "Gao!", "Dengeki Daioh", "Teioh" e "Dengeki HP" era una delle numerose riviste di punta di questa casa editrice. Intanto la Media Works si è immediatamente impegnata a inaugurare "Dengeki Maoh", un nuovo magazine partito il 27 ottobre che si occuperà di videogame, racconti, e ovviamente conterrà un nutrito apparato di *shonen manga*.

• A dicembre la rivista "Comic Beam" della Enter Brain, punto di riferimento dell'underground giapponese, ha festeggiato il decimo anno di serializzazione con un numero speciale. Al suo interno molti degli autori che hanno contribuito al successo del magazine, tra cui Atsushi Kaneko, Masatoshi Usune, Jun Hanyunyu. Negli ultimi tempi sono stati pubblicati sulle sue pagine autori e manga veramente molto interessanti e originali, alcuni dei quali conosciuti anche da noi, come per esempio Yuji "**Koudelka**" Iwahara (che a novembre ha terminato l'horror **Ibara no Oo**), e Kaoru Mori, ancora al lavoro sulla commedia romanzesca **Emma**, da cui è stato già tratto un anime di successo.

Young You

• Dopo l'inaugurazione, a luglio, di "Comic Yurihime", rivista rivolta esclusivamente a un pubblico di ragazze, a partire dal 9 dicembre la casa editrice Ichijinsha ha lanciato un nuovo magazine, questa volta rivolto a un pubblico prettamente maschile, "Comix Rex". Al suo interno, tra i tanti manga serializzati, trova posto anche la serie **Bus Gamer** di Kazuya Minekura, famosa in Italia per essere l'autrice del fantasy **Saiyuki**. La **Minekura** lavora anche per altri due mensili di questo editore: "Comic Sum" e "Ward", in cui propone rispettivamente **Saiyuki Reload** e **Saiyuki Gaiden**, legati alla sua serie più celebrata.

• Dalla rivista "Be Boy Comics" della Biblos, specializzata in produzioni *boy's love* e *yaoi*, sono usciti due volumi di altrettante note autrici anche nel nostro paese. Partiamo da **Finder no Sekiyoku - You're my love prize of one wing** di Ayano Yamane, nuovo tomo della serie **Finder** che ha già all'attivo due volumi: **You're my love prize in viewfinder**, e **You're my love in binding cage**. Infine abbiamo **Kimi de Yowareta Ato wa** di Haruka Minami, conosciuta per il volume autoconclusivo **Immoral Lovesickness**.

• Nuovo manga di **Noboru Rokuda** per la rivista "Weekly Manga Goraku" della Nihon Bungeisha, a partire dal 22 novembre: si tratta di **Body**. L'autore è già noto in Italia per alcune apprezzatissime opere come **Dash! Kappei – Gigi la Trottola** e **F-Motori in pista**, alle quali si aggiungerà il volume autoconclusivo a colori **Sky**. Attualmente Rokuda è al lavoro anche su **F-Regeneration** per "Ultra Jump" della Shueisha, *sequel* di **F-Motori in pista**.

• A novembre per la **Kubo Shoten** (piccola casa editrice specializzata in produzioni erotiche) è uscito il tomo **Nippon Kuropansutou Sengen** del noto Haruka Inui, noto soprattutto per **Ogenki Clinic**, la sua opera più famosa e celebrata.

• La grande società nipponica Index Corporation, operante in molteplici settori che vanno dalla telefonia all'editoria, ha inaugurato a novembre il sito ufficiale in lingua giapponese www.gf38.jp della squadra professionistica di calcio **Grenoble Foot "GF38"**, club francese militante nella League 2 (la seconda divisione del campionato transalpino, equivalente alla nostra serie B), di cui la Index Corporation ha curato la sponsorizzazione nel corso della stagione 2005. Per dar maggior risalto e visibilità all'iniziativa, la società nipponica ha incaricato il famoso Yoichi Takahashi di realizzare, attraverso i personaggi del suo manga più famoso, **Captain Tsubasa**, i profili e le descrizioni di tutti i giocatori che compongono la rosa del **Grenoble Foot "GF38"**. Il progetto, che sarà effettuato simultaneamente in Giappone e in Francia, ha il preciso scopo di sviluppare un'identità e un'immagine positiva del club francese, al fine di incrementarne commercialmente il valore sul mercato per la successiva realizzazione e vendita di un nutrito merchandising a esso dedicato.

Raiden

Masanori Morita

I *manga* e gli *anime* nelle Filippine
di Emil M. Flores e April T. Yap

Nelle Filippine gli *anime* divennero famosi prima dei *manga*. Si può anzi dire che sia stata la popolarità degli *anime* a fare accettare piùù facilmente i *manga*. Gli *anime* arrivarono massicciamente nei tardi anni Settanta con i 'super robot' quando la **GMA**, una delle maggiori emittenti televisive del paese, cominciò a mandare in onda **Voltes V** (in Italia, *Vultus 5*), seguito subito a ruota da **Mazinger Z**, **Daimos**, **Makanda Robot** e **UFO Grendizer** (rispettivamente, in Italia, *Mazinga Z*, *General Daimos*, *Mekander Robot* e *Atlas Ufo Robot*). Queste serie arrivarono in ordine cronologico diverso rispetto a quello di produzione in Giappone, e così le serie robotiche nelle Filippine si rivelarono una miscela di spettacoli 'nuovi' e 'vecchi'. **Voltes V**, per esempio, era stato trasmesso in Giappone dal 1977 al '78, mentre **Mazinger Z** dal 1972 al '74. Poi fu la volta di **RPN 9**, un altro popolare canale televisivo, che trasmise anch'esso serie robotiche quali **Balatak** e **Danguard Ace** (*Balatack* e *Danguard*, in Italia). Questi prodotti erano estremamente diversi dai cartoon americani, e i filippini ne furono stregati, principalmente per il forte carico di azione ed emozioni. Era davvero comune che in queste serie i personaggi piangessero o gridassero «Madre! Padre!», come in **Voltes V** o «Richard! Erica!» in **Daimos**. Inoltre lo stile grafico degli *anime* era qualcosa di totalmente nuovo per quel pubblico.

Per sfruttare la popolarità di queste serie, la **Questor** (il gruppo che deteneva i diritti locali delle serie sulla GMA) pubblicò "Questor Science Magazine", una rivista ricca di articoli scientifici ma, cosa ben più importante per i bambini, conteneva servizi sui robot e, naturalmente, fumetti. Furono lì pubblicati quelli che oggi potremmo definire i primi '*manga* filippini'. Curiosamente, in termini di stile grafico e composizione della tavola questi fumetti erano ancora, alla base, fumetti autenticamente filippini (là chiamati *komiks*). Gli artisti filippini copiarono semplicemente il modo in cui i personaggi apparivano in televisione, ma non utilizzarono l'iconografia e i simboli di *manga* e *anime* come lo stile *super-deformed*, i goccioloni di sudore, le bolle di muco dal naso, eccetera. In effetti gli editori locali non pubblicarono veri e propri *manga*, ma ne ricrearono delle 'versioni filippine'.

Non passò però molto tempo prima che il presidente Marcos bandisse la trasmissione di questi *anime*, dicendo che erano troppo violenti. Serie più edulcorate per i bambini e gli adolescenti, come **Candy Candy**, **Nobody's Child** (*Remi, le sue avventure*), **Paul in Fantasy Land** (*Il fantastico mondo di Paul*) e **Alakazam the Great** (*Monkey*) sostituirono i robot. E quando i robot scomparvero dalla televisione, i fumetti su di loro si dileguarono dalle edicole.

Fu all'inizio degli anni Novanta che i *manga* cominciarono a divenire popolari. Con il grande *boom* dei fumetti statunitensi nelle Filippine, i *manga* sfruttarono l'onda del successo della Image e della Marvel. I *pinoy* (termine familiare per definire i filippini stessi) appassionati di fumetti compravano le edizioni originali dei *manga* di **Dragon Ball** e **Sailor Moon** (le cui serie animate venivano allo stesso tempo trasmesse alla TV) anche se non conoscevano il giapponese. Negli Stati Uniti la Viz Comics era divenuta famosa per le traduzioni dei piùù importanti *manga* di Rumiko Takahashi, come **Ranma 1/2**, e questi apparvero anche nelle Filippine.

Nel 1998 avvenne un secondo *anime-boom*, quando la GMA lanciò il ritorno di **Voltes V**. Questa volta gli *anime* avevano guadagnato una vasta popolarità in tutto il mondo, compresi gli Stati Uniti. Infatti fu questo il periodo in cui il termine *anime* entrò nel lessico inglese e la GMA cavalcò questa tendenza, in un momento in cui il *tagalog*, la lingua che i filippini parlano quotidianamente, stava emergendo come la lingua utilizzata anche nei mass media, operando così una *tagaloghizzazione* degli *anime*. Questo cementò la generalizzata popolarità degli *anime* con i *manga* in una fruttuosa sinergia. Fra la metà e il termine degli anni Novanta il cosiddetto *manga style* divenne noto e amato nei fumetti statunitensi soprattutto grazie ad artisti come Joe Madureira e J. Scott Campbell. Ancor prima di loro i famosi Jim Lee e Whilce Portacio (quest'ultimo è, fra l'altro, un artista filippino trapiantato in America) avevano già mostrato una certa attenzione per il *manga*. Autori come Masamune Shirow e Katsuhiro Otomo ebbero del resto notevoli influenze sui disegnatori americani degli anni Novanta.

Nelle Filippine la rivista "**Culture Crash**" diede inizio all'ondata dei cosiddetti *manga* filippini, e artisti come il citato Madureira risultarono essere stati influenzati nel loro lavoro molto più dagli *anime* e dai videogiochi che non dai *manga*. Per esempio, una decisiva fonte d'ispirazione per Madureira è stato Masama Obari, un disegnatore di *anime* che ha lavorato, fra gli altri, su **Fatal Fury**, tratto dall'omonimo videogioco. In seguito alla pubblicazione di "Culture Crash" e al continuo successo degli *anime*, la Questor rilanciò la sua rivista, stavolta decisamente incentrata su *anime* e *manga* (sia originali sia filippini). Attualmente la maggior parte dei fumetti filippini in effetti segue molti canoni del *manga*: basti guardare titoli come **Cast**, **Ignition**, **Ibangis** e molti altri.

Fra i titoli giapponesi, **Naruto** è nelle Filippine fra i più amati. Circola moltissimo *merchandising* tratto da questa serie (originale o meno...), venduto dappertutto, sui marciapiedi, per strada. Molto popolari sono anche **One Piece** e **Fruits Basket**. E ancora oggi "Culture Crash" resta una pubblicazione di grande seguito.

La pesante influenza dei *manga* sui fumetti filippini ha danneggiato, senza volerlo, l'industria e la produzione locale di storie a fumetti, tuttavia ciò è avvenuto perlopiù a causa della debolezza congenita del fumetto filippino: esso non ha alcun tipo di vera competitività e i *manga* e gli *anime* non hanno avuto difficoltà a divenire i prodotti più amati. Il lato positivo di ciò forse è che le persone almeno ritengono il *medium* fumetto ancora interessante e che gli artisti locali hanno trovato un modo di esprimersi attraverso le estetiche del *manga*. Comunque, è davvero improbabile che ciò porti nuovamente a un rinascimento dei più tradizionali *komiks* filippini.

Emil Flores e **April T. Yap** sono entrambi Assistant Professor presso la Facoltà di Arti e Lettere dell'Università delle Filippine nella città di Diliman. April T. Yap è stata in Italia nel 2002, nell'ambito della seconda edizione del festival *Romics*, per presentare per la prima volta nel nostro paese una mostra di fumetti del suo paese.

Per contatti: Emil Flores *kamandag@99@yahoo.com* e April T. Yap *aprilyap@gmail.com*.

posta: **Strada Selvette**
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

*Buon anno, gente! Il primo **Kappa Magazine** del 2006 porta con sé alcune novità redazionali, che arrivano subito prima del ricambio di fumetti (dal mese prossimo). Deciso a sfruttare ogni angolo libero per articoli e news, lo spazio per la posta è ridottissimo, perciò non indugiamo oltre e sotto a chi tocca!*

Tanto di Cappello (K163-A)

Ciao, Kappa Boys. Dal giorno in cui per la prima volta ho acquistato un manga in edicola, né io né voi siamo più tanto boys, almeno anagraficamente, ma anche grazie alla passione per il fumetto le nostre anime conservano ancora la freschezza della gioventù e l'apertura mentale che necessariamente è legata alla voglia di volare con la fantasia e all'osservare il mondo con gli occhi di un bambino desideroso di capire ciò che gli sta intorno. Grazie alla vostra passione e al vostro impegno, piano piano i manga in Italia hanno raggiunto un pubblico sempre più ampio e una risonanza crescente. Purtroppo il nostro paese non si può certo considerare tra i più civili ed evoluti al mondo, e ancora oggi c'è chi storce il naso, chi critica i cartoni animati giapponesi perché "li fanno col computer" e poi elogia *Shrek*, *L'Era Glaciale* e le altre recenti produzioni a stelle e strisce, non rendendosi conto di usare due pesi e due misure per giudicare l'animazione e non accorgendosi della punta di razzismo che permea le loro opinioni. Malgrado ciò trovo sia inutile fare le vittime, e che l'atteggiamento migliore sia continuare col proprio lavoro incuranti delle mode del momento e della crisi che, interessando l'Italia e il "Mondo Occidentale", colpisce duramente anche il settore fumetto. Trovo che il vostro impegno costante nella promozione dell'immaginario nipponico abbia in parte cambiato il nostro modo di porci non solo verso la cultura del Sol Levante ma verso qualsiasi prodotto di una qualunque cultura diversa dalla nostra. Le edicole e soprattutto le librerie specializzate sono invase di manga, e se questo da una parte è un male perché intasa il già stretto imbuto editoriale, dall'altro può essere un bene perché comunque è meglio di quando in Italia l'unica pubblicazione nipponica era *Candy Candy* della De Agostini... Ci sarebbe anche qualche piccola critica da avanzare nei vostri confronti, ma le piccole cose che talvolta mi hanno fatto storcere il naso sono ben poca cosa rispetto a quelle che mi hanno riempito di gioia in questi anni. (...) Per oggi può bastare così, dopotutto avevo una quindicina d'anni di arretrati... Grazie di tutto, spero di non avervi annoiato. Ovviamente non pretendo di essere pubblicato vista la vastità di questa mail, ma mi piacerebbe ricevere una risposta. Continuate così! **Matteo Cappello**, Genova

*Grazie per la tua costanza, caro Matteo! Riguardo al passato, che dire? Ne abbiamo viste di tutti i colori, perciò fra altri quindici anni potremo ritrovarci, come dice Vasco, "a bere del whisky al Roxy Bar" e a raccontarcele, divertiti. Per rispondere alle tue numerose domande (che ho dovuto omettere, perdonami!), cercherò di essere brevissimo (una vera tortura, per me: vedila come una vendetta). Da qualche tempo avevamo pianificato di pubblicare in volume i bellissimi **World Apartment Horror** e **Zeta** di Satoshi Kon e Katsuhiro Otomo, e pare che finalmente sia possibile. Mettendo da parte la solita superstizione, penso di poter annunciare che entro il 2006 vedremo almeno uno di questi due titoli su **Storie di Kappa**, la nostra 'collana fiore all'occhiello'. Per **Oh, mia Dea!** il progetto-monografico esiste già da tempo, ma siamo in attesa di conoscere il destino della serie animata che (udite udite) potrebbe addirittura fare capolino in televisione. In merito alla pubblicazione di classici, stiamo prendendo le misure per pubblicare quello che definirei uno 'stracult', ma adesso è veramente troppo presto per parlarne. Per quanto riguarda le novità nipponiche di Akira Toriyama, torna indietro di due pagine e leggiti la nuovissima* Newsletter, *ma sappi che presto pubblicheremo **Nekomajin**, la buffa parodia 'ufficiale' di **Dragon Ball**. Lo stesso dicasi per **Gon**, di cui stiamo attendendo le raccolte giapponesi per proporle in Italia. Verso la fine dell'anno? Può essere. Anche il mitico Kenichi Sonoda ha rimesso mano a un suo precedente successo, **Gun Smith Cats**, e probabilmente, appena ci sarà abbastanza materiale, sarà possibile leggerne il* sequel *in italiano. Per quanto riguarda i volumi d'illustrazione (come il secondo **One Piece Color Walk** che richiedi) stiamo aspettando di conoscere le intenzioni degli altri editori europei, con cui li realizziamo in coedizione: l'ultimo bellissimo prodotto di questo genere è **Clamp North Side**, a cui ti consiglio di dare un'occhiata. Concludo con la questione legata alla scelta dei titoli. La politica degli editori giapponesi consiste nel 'distribuire' i loro titoli a più partner in ogni paese, per cui è improbabile che una sola casa editrice possa ottenere tutto di tutto. Noi stessi, pur pubblicando le più grandi 'hit' nipponiche di ogni tempo, su ben venticinque testate mensili, non avremmo mai potuto portare da soli in Italia tutti i fumetti apparsi in Giappone negli ultimi quarant'anni; quindi è logico che molte serie siano apparse sotto altri marchi, specie da quando il manga è divenuto una moda. Grazie mille, ancora, per la tua dedizione, e... a fra altri quindici anni! O anche prima, dai...*

In brevissimo 1 (K163-B)

Vorrei sapere se **Otaku Club** (**Genshiken**) verrà in futuro ristampato in volume singolo. È una serie a cui sono molto interessato, però ho scoperto solo adesso che era pubblicata su **Kappa Magazine** e ho quindi perso tutti i numeri precedenti. Vi prego, rispondete... Siete grandi! **Fabrizio**, Roma

In brevissimo 2 (K163-C)

Egregia direzione, vi porgo i miei auguri per queste festività. Volevo solo un chiarimento: il fumetto **Adorabile Bruttina** da quanti volumi è composto, e con che periodicità esce? Grazie per la disponibilità, e ancora auguri. **Anna**, Trani

*L'argomento trattato in **Otaku Club** è ancora molto 'elitario' per poter essere editato in monografico. Inoltre, lo pubblichiamo in contemporanea mensile col Giappone, e questo ci porterebbe a raggiungere l'edizione originale nel corso di pochi mesi. Almeno per ora, dunque, **Otaku Club** resta solo su **Kappa Magazine**. Passando ad **Adorabile Bruttina**, siamo felici di scoprire che ha suscitato l'interesse di molti lettori (maschi e femmine)! Comunque sia, la miniserie sarà pubblicata mensilmente proprio qui, su **Kappa Magazine**, e conterà in totale appena trentatré episodi. Il mese prossimo, invece, inizia **Vita da Cavie** di Kei "**Kurogane**" Tome: non perdetevelo per nessuna ragione! Spazio finito! A presto!* ***Andrea BariKordi***

PREMIO FABRIZIO BELLOCCHIO 2005

Nel corso de **I Castelli Animati**, decima edizione del Festival Internazionale del Cinema d'Animazione (tenutosi dal 30 novembre al 4 dicembre 2005 a Genzano, Roma) l'importante Premio "Fabrizio Bellocchio" per il Contenuto Sociale è stato assegnato a **The Moon and the Son** di John Canemaker. La giuria, presieduta da un grande dell'animazione mondiale, Oscar Grillo, ha così motivato la scelta: **The Moon and the Son** descrive il difficile rapporto tra padre e figlio, problema condiviso dai giovani di tutte le generazioni. John Canemaker, con la sua sensibilità, evidenzia, in questo film autobiografico, la difficoltà e l'amarezza per un rapporto filiale mai nato. Il film è una grande dichiarazione d'amore nei confronti del padre.

Vogliamo ricordare che l'**Associazione Fabrizio Bellocchio ONLUS** è stata fondata al fine di continuare, promuovere, diffondere le battaglie ideali e civili che il nostro amico e collega Fabrizio aveva iniziato. La vita di **Fabrizio Bellocchio** (1973-2000) è una storia che ha tante cose da dire a chi, oggi, deve cercare la forza per combattere quella solitudine che ogni cosiddetto 'disabile' si porta dentro.

Fabrizio Bellocchio non ha mai rinunciato a lottare per una vita realmente e pienamente 'normale', nonostante una rara forma di distrofia muscolare. Una malattia che ne ha pesantemente condizionato l'attività, ma che non ha potuto arginare la sua straordinaria curiosità per il mondo. Il 'disabile' Fabrizio Bellocchio è stato così un abile *webmaster*, un giornalista autodidatta, un esperto di cartoni animati, un animatore di battaglie civili per la libertà e contro l'esclusione, un appassionato di astronomia, un cultore della lingua giapponese, un autore di poesie d'amore (raccolte nel volume postumo "Cassetti Chiusi", 2000), con cui abbiamo portato avanti la lotta alle insensate censure nel fumetto e nell'animazione giapponese. L'Associazione è nata per divulgare l'esperienza e l'esempio di vita di Fabrizio Bellocchio e ha per scopo l'elaborazione, la promozione, la realizzazione di progetti di solidarietà sociale, tra cui l'attuazione di iniziative socio-educative e culturali sia in Italia che nel mondo.

Associazione Fabrizio Bellocchio Onlus
via della Pisana, 370 A/3 Roma
(tel: 0666157329 – 3355265409)
www.fabriziobellocchioonlus.it
md2214@mclink.it

MOKKE - CONTINUA

FORSE, SE IO E TE INIZIASSIMO A RESTARE INDIFFERENTI A CERTE SENSAZIONI...
...POTREMMO FARE A MENO DI VEDERE GLI SPIRITI... E TANTOMENO DI RIMANERNE POSSEDUTE.
SHIZURU! MIZUKI!
LA CENA E' PRONTA!
ECCOCI!
DAI, ANDIAMO.
HAI RAGIONE, SORELLINA...
...MA E' DIFFICILE COMPORTARSI COME DICI TU.

TI RACCONTO UNA STORIA.

I BAMBINI DI UN VILLAGGIO STAVANO FACENDO UN GIOCO CRUDELE. AVEVANO UCCISO UN SERPENTE, POI L'AVEVANO FATTO A PEZZI E INFILZATO CON DEGLI SPIEDI.
PER PURO CASO, PASSO' DA QUELLE PARTI IL SINDACO DEL VILLAGGIO...

GUARDANDO QUELLA SCENA PROVO' UNA TREMENDA PAURA...
DOPO QUEL GIORNO, SECONDO TE CHI FU PERSEGUITATO DALLO SPIRITO DEL SERPENTE?

PROPRIO IL SINDACO.

TI VEDO GIU' DI MORALE.
BE', ECCO...

...HO SOSPETTATO CHE QUESTA MACCHIA FOSSE COMPARSA...
...PER COLPA DI OGATA.

E' PER QUESTO CHE MI SENTO IMBARAZZATA...
...DI FRONTE ALL'INGENUITA' CON CUI MI HA RINGRAZIATO.
FLOP
NON DEVI SENTIRTI IN COLPA.
NON POTEVI CAPIRNE LA CAUSA.

...
PUO' DARSI CHE QUELLA SPECIE DI SERPENTE, IN REALTA', LO ABBIA EVOCATO IO.

BE', PENSANDOCI SU...
...FORSE ANCH'IO TI HO MESSO UN PO' TROPPO IN ALLARME.

...GRAZIE MILLE!
LA MACCHIA E' SCOMPARSA.
GIA'...
...

NON CAPISCO COSA CI FACESSE LA TUA SCIARPA IN UN POSTO DEL GENERE...

...
...GRAZIE!
SIGH

COMUNQUE SONO CONTENTO PER TE... NON E' STATA BRUCIATA!

OH, MA NON STARAI PER PIANGERE DI NUOVO?
PIUTTOSTO, RINGRAZIA HIBARA!
E' STATA LEI A RITROVARLA!

E' QUI?
CO-S...? AH...

AAH!

LA SCIARPA DI TOMOE!
CO-SA?!

SI-GNORE! ASPET-TI!

TAP
TAP
TAP
HANF
HANF
TAP
HANF
TAP
HANF
TAP
HANF
EHI!
PERCHE' TI SEI MESSA A CAMMINARE COSI' VELOCEMENTE ALL'IMPROVVISO?

AAH...
NO!
N-NON RIESCO...
...A FERMARE LE MIE GAMBE!
NON CI RIE-SCO!
HO PAURA!
S-SO-RELLINA!
NONNO!

M-MI...
...MI SA CHE TORNA INDIE-TRO...
TAP
SI', TORNO INDIETRO, E POI...

TAP TAP
TAP

AH!

EHI...
HIBA-RA!

ASPET-TAMI...
HAI LE GAMBE PIU' LUNGHE DELLE MIE!
TAP TAP TAP
MI SEN-TI?!

ORA CHE CI PENSO, HO SEN-TITO DIRE...
...CHE ANCHE CERTI OGGETTI POSSONO DIVENTARE COME SER-PENTI...
QUESTO CA-PITA PERCHE' VENGONO POSSEDUTI DAI PENSIERI DEL PRO-PRIETARIO...
FORSE QUESTO E'...?
MA NO... NON PUO' ESSERE VERO...
...HI-BA-RA?

FLIP FLIP

SICU-
RA...? E'
LA DIRE-
ZIONE
GIUSTA?
SI'!

CASPITA...
COME
STRINGE...

NON C'E'
NULLA DI
CUI PREOC-
CUPARSI...
NON HO
AFFATTO
PAURA...
NON SI
TRATTA DI
UN SER-
PENTE, MA
DI UNA
SCIARPA...

IL
SERPENTE
DA' SEM-
PRE UN'IDEA
DI ASTUZIA
SUBDOLA,
DI UN RAN-
CORE CO-
VATO A
LUNGO...
...

...AN-
DIAMO!
UH?
SI'.
TAP

VERAMENTE HAI VISTO QUELLA SCIARPA?
SI', CREDO CHE FOSSE PROPRIO LA SUA...

ALLORA PERCHE' NON LO DICI DIRETTAMENTE A TOMOE?
PERCHE' SE NON FOSSE QUELLA, NE RIMARREBBE DELUSA.

SENTI, ENOMOTO...
COME TI HO DETTO PRIMA...

...SE DOVESSE CAPITARMI QUALCOSA...
...CORRI SUBITO A CHIAMARE QUALCUNO!

QUALCOSA... DI CHE TIPO?
OH... QUALCOSA, IN GENERALE.

NON SO PERCHE', MA MI BATTE FORTE IL CUORE...
GNIK

FORSE A CAUSA DI QUESTA ROBA CHE HO ADDOSSO?
SENTO CHE DEVO ANDARE AL PIU' PRESTO IN QUEL POSTO.

SPLASH

OH, MA...
...SE DOVESSI...

MA NON POSSO DISTURBARE MIA SORELLA... E' IL PERIODO DEGLI ESAMI...
BE', COMUNQUE SIA, E' INOPPORTUNO ANDARCI DA SOLA.

PROBABILMENTE, PIU' AVANTI SU QUELLA STRADA C'E' LA SCIARPA DI OGATA, CHE MI AVVISAVA DELLA PROPRIA PRESENZA.
COMUNQUE AVEVO GIA' CAPITO PER I FATTI MIEI CHE NON SI TRATTAVA DI QUALCOSA DI GRAVE. NON RIMANGO DI CERTO POSSEDUTA PER DIVERTIMENTO, IO!

POTREI ANCHE ANDARE A CERCARLA.
COSI' ANCHE OGATA...

MMM...
UN MOMENTO.

CLICK
MEGLIO LASCIAR PERDERE TUTTO.
CLICK CLICK
NON SONO ANCORA IN GRADO DI PRENDERE PROVVEDIMENTI, SE RESTO POSSEDUTA... ASPETTO IL NONNO!
CLICK

QUINDI, DEVO DEDURRE CHE LA COSA CHE MI INQUIETAVA... ERA UNA SCIARPA?!
...DICO BENE?
BASTA CHE SI METTA UN'ALTRA SCIARPA! DOV'E' IL PROBLEMA?

BE'...
...SUPPONGO CHE NON SI SENTA A SUO AGIO, FACENDO COME DICI TU!
PERCHE'?

E' OVVIO! PERCHE' NON SAREBBE LA SCIARPA CHE LE HAI REGALATO TU!
TIE!
UH?

QUINTO ANNO, SEZIONE 2
PENSA UN PO'...
5年2組

...COME SE PORTASSI UNA SCIARPA.
ERA PROPRIO COME DICEVA LEI!

HA PERSO LA SUA SCIARPA.

CO-SA?!
SI', QUELLA CHE LE HO REGALATO DUE ANNI FA.

SEMBRA CHE LE PIACESSE MOLTO.
MA UN PO' DI TEMPO FA, QUANDO L'HA LASCIATA PER UN ATTIMO SU UNA PANCHINA AI GIARDINI PUBBLICI, E' SPARITA. ALMENO LEI HA DETTO COSI'...

LE HO DETTO CHE NON MI SAREI OFFESO PER COSI' POCO...
...MA LEI INSISTE NEL CERCARLA!

SI METTE PERFINO A PIANGERE PERCHE' NON RIESCE A TROVARLA!
AH, LE FEMMINE... NON SAI MAI COME PRENDERLE...

EHI... ORA CHE CI PENSO...
...FINO A POCO FA PORTAVA UNA SCIARPA.

<- QUARTO ANNO, SEZIONE 1

BE'...

PER IL MOMENTO NON HO AVUTO GRANDI PROBLEMI...

IL SERPENTE DA' SEMPRE UN'IDEA DI ASTUZIA SUBDOLA, DI UN RANCORE COVATO A LUNGO...
PROVA A PENSARCI SU, RIESCI A RICORDARE DOVE SARESTI RIMASTA POSSEDUTA?
HO LA SENSAZIONE CHE SIA STATO SULLA DEVIAZIONE CHE HO PRESO...

ALLORA LA CAUSA DI TUTTO QUESTO DEV'ESSERE SU QUELLA STRADA.
BASTERA' TORNARE LA' E...
...TROVARLA?!

GIA'. SE L'ORIGINE FOSSE UN SERPENTE FERITO, MORTO LA'...
...BISOGNEREBBE SEPPELLIRLO CON IL DOVUTO RISPETTO.
UGH!

VISTO QUEL CHE HAI, PERO', NON SEMBRA QUALCOSA DI QUESTO GENERE.
NON SAPREI COSA DIRTI, PRIMA DI AVERLO TROVATO.

COMUNQUE SIA...
...TI CONSIGLIO DI NON AVVICINARTI A QUEL POSTO, FINCHE' IL NONNO NON SARA' TORNATO.
D'ACCORDO?

...
SI'.

I-IN CHE SENSO?
CAPISCO.
IN EFFETTI, SE TU L'AVESSI VISTO, ANCH'IO DOVREI VEDERLO PIU' CHIARAMENTE.

VEDO MOLTO VAGAMENTE QUALCOSA DI LUNGO, AVVINGHIATO AL TUO COLLO...
...COME SE PORTASSI UNA SCIARPA.
RATTLE

PERCIO' HO PENSATO CHE AVESSE QUALCOSA A CHE FARE CON UN SERPENTE...
IN OGNI CASO, E' MEGLIO FARE ATTENZIONE A QUESTO GENERE DI ANIMALI.
...

U-UN SERPENTE?!
E' DURA DOVERNE AFFRONTARE UNO...

GIA' QUALCHE VOLTA MI E' CAPITATO UNO SPIRITO DEL GENERE...
SONO TIPI CHE NON MOLLANO TANTO FACILMENTE.
GIA'. QUELLE BESTIE SONO PARTICOLARMENTE OSTINATE, QUANDO CI SI METTONO.

E' TERRIBILE...

L'AVEVO NOTATA DURANTE LA CENA...
TI FA MALE?
NO, PER NIENTE.

PIUTTOSTO, COSA SARA' MAI?
...

PER CASO HAI VISTO QUALCHE SERPENTE FERITO?
PROVA A RICORDARE.

CO-SA?!
NO... NIENTE DEL GENERE...

UFF
CHE CAVOLO E' QUESTA ROBA?!

OH, CIAO, KEIKO!
DO-V'E' SHIZU-RU?

QUESTO E' IL PERIODO DEGLI ESAMI DI FINE QUA-DRIME-STRE.
OH, ALLORA DEVE STUDIA-RE MOLTO!

LA NONNINA E' USCITA DAL BAGNO.
VA' PURE TU, ADESSO, MIZUKI.
AH... SI', GRAZIE!

...UH...
E' STRANO... DI SOLITO SONO IN BUONISSIMI RAPPORTI...
SONO A CASA!

EHI... NON SONO OGATA ED ENOMO-TO?
STA-RANNO LITI-GANDO?
RATTLE

SONO LE QUATTRO E MEZZO.
DATO CHE NON C'E' IL NONNO, POTREI TRATTENERMI ANCORA UN PO'...

ABBI RISPETTO DEI NOSTRI VICINI, CHE SI PRENDONO SEMPRE CURA DI NOI!
AH... GIA'!

CIAO, YU-CHAN!
CIAO!
CI VEDIAMO DOMANI!

MA QUANTI CE NE SONO, OG-GI...?

CO-S...?
ANCHE QUI C'E' QUALCO-SA DI SIMILE?

LIQUOR•FOODS

MEGLIO PRENDERE QUALCHE PRECAUZIONE.

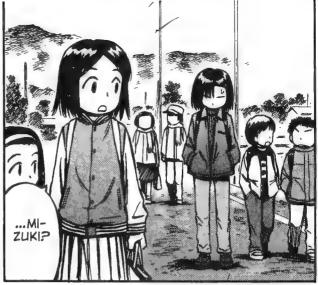
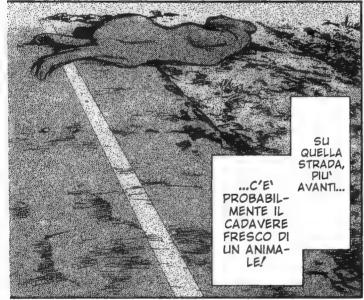
ULTIMAMENTE NON HO CAMBIATO QUASI MAI STRADA, IN MODO DA RIUSCIRE AD ABITUARMI A SITUAZIONI DI QUESTO GENERE...
...MA ORA IL NONNO E' FUORI CASA.

FLOW

UH!
RATTLE

SCUSAMI, HO DIMENTICATO UNA COSA A CASA.
DEVO TORNARE A PRENDERLA.
COSA?

...MIZUKI?

SU QUELLA STRADA, PIU' AVANTI...
...C'E' PROBABILMENTE IL CADAVERE FRESCO DI UN ANIMALE!

RIESCO A PERCEPIRLO PERCHE' SONO RIMASTA POSSEDUTA PIU' VOLTE, DOPO AVER VISTO COSE DEL GENERE!
LA SENSAZIONE CHE HO AVUTO POCO FA SOMIGLIAVA MOLTO A QUELLA CHE AVEVO PERCEPITO IN OCCASIONI SIMILI!

SE NON RICORDO MALE, QUELLA BAMBINA SI CHIAMA OGATA E FREQUENTA LA QUARTA ELEMENTARE.

NON SO PERCHE', MA C'E' QUALCOSA IN LEI CHE NON MI LASCIA INDIFFERENTE...
CHACK CHACK

Takatoshi Kumakura
MOKKE
#23 JATAI

SI'! CI FACEVI PENA!

CO-SA?!

ABBIAMO DECISO COSI' PERCHE' HAI DETTO CHE AVRESTI SENTITO LA NOSTRA MAN-CANZA, TAKAAKI!

COME?!

FINO A...?! EHI, UN MOMEN-TO!

RIMARRE-MO QUI FINO ALLA TUA MORTE!

NON SARA' UN PO' INSIPIDO, COME FINALE?

PECCA-
TO?!
UH?!
SE SIAMO VENUTE FIN QUI E' SOLO PER RIFIUTARE LA TUA PROPOSTA UNA VOLTA PER TUTTE!
ABBIAMO MAI DETTO CHE VOLEVAMO TORNARE NEL MONDO DEI COLORI?!
V-VE-
RAMEN-
TE...?

I... I... I NOSTRI...
I P-PAS-SAPORTI... SONO...
WOO
THUD
...DAVID BOWIE...
AH AH... AH... UGH...
SALVE A TUTTI... SONO L'UOMO CADU-TO SULLA TERRA... IL MIO NOME E' BOWIE...
RATTLE
OOOOO OSH
OH, CHE PECCA-TO...
...SONO ANDATI PERSI AN-CHE I PAS-SAPORTI!

UAGH!

WHOOOO
RUOOAK
NON CI POSSO CRE-DERE!

SONO QUELLI!
I NOSTRI PASSA-PORTI!
SCADENZA A TEMPO INDETERMINATO
SCADENZA A TEMPO INDETERMINATO

AARGH!
CHE SCHIFO!
...E VENGO DA OKINAWA.
BLACK TORNADO!

SALVE! IO SONO TENGAN KOKU-SOKU...

IL MIO NOME E' NERIMA QUEEN, LA PROTET-TRICE DI TOKYO...
TAP
AH...
TAP
TAP
TAP
...E NON VI PERMET-TERO' DI PRO-VOCARE IL CAOS NELLA MIA CITTA'!
UN
U-UN MOMEN-TO... MA DOVE...? EHI...
STUM
OLTRE QUESTA PORTA CI ASPETTA COMPILER... CON I NOSTRI PASSAPORTI...
GNEEK
CHI SE NE FREGA DEL PATHOS?! RAGGIUNGIA-MO SUBITO IL NOSTRO OBIETTIVO!

DOB-
BIAMO SA-
LIRE TUTTE
QUESTE
SCALE?!
DOOOOONG
TAP
VI
ASPET-
TAVO!
ZUM
ZUM
ZUM
ZUM
PER
EFFETTUARE
LA PROVA DI
CORAGGIO
OCCORE
UNA GRAN-
DE FORZA
FISICA!
AL GIORNO
D'OGGI E'
FACILE TRO-
VARE DEGLI
EROI LOCALI
OSANNATI IN
DETERMINATE
ZONE!
MA SOLO IO
SONO LA VERA
EROINA DI UN'A-
REA GEOGRAFICA-
MENTE LIMITATA,
PROTETTRICE DEI
VENTITRE' QUAR-
TIERI DI TOKYO, E
DA MOLTO PRIMA
DELLA DIFFUSIONE
DI QUESTA MO-
DA!
RE-
TURN!
WHUM

AH, VERAMENTE?!
UGH... C-COMPILER?!
FLIP
CO-S...?!
E ALLORA CREPA UNA VOLTA PER TUTTE!
MBFH!
AARGH!
BRUCIOOO!

QUESTA PROVA DI CORAGGIO SEMBREREBBE UNA SPECIE DI CORSA A OSTACOLI, DOVE GLI OSTACOLI SONO TANTI TIPI STRANI...

HO L'IMPRESSIONE CHE CI SIA QUAL-CHE DIFFERENZA, RISPETTO A COME CE L'HA SPIEGA-TA TAKAAKI.

TAP TAP TAP TAP

NACHI IGARASHI E' ANCO-RA IN VOLO.

D'ACCORDO! DIVORZIERO' DA COMPILER E SPOSERO' TE, INTERPRETER!

DAV-VERO?!

IL TEMPIO SCINTOISTA E' A UN PASSO DA QUI.

ALLORA MUOVIA-MOCI!

WOOOOOOOSH

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE ESISTESSE QUALCUNO CAPACE DI MANOVRARE IL GELO CON LA MIA STESSA ABILITA'!

AH! CHE FREDDU-RA!

AVERE UNA VITA SPERICOLATA SIGNIFICA PIANGERE NELLA SCONFITTA?!

CHI...?!

ASPET-
TATE!
TAP

VE LO DICO IO! IO SAMU-RAI...

SONO DEBUG, IL SAMURAI DEI GIOCHI DI PAROLE!
GRAT GRAT
SIETE DE-STINATE A SCOPPIARE IN UNA GRANDE RISATA!

...UH?

...MA SA-MURERO' ANCHE IN FUTURO!
BLINK

BUH! TREMA-TE!
ARGH!
SIAMO I TEMIBILI TENGU!
UGH... ERA L'UNICA OCCASIONE DI APPARIRE IN QUESTA MINISERIE, BIAS...
E' GIA' FINITA...?! CHE FIGURACCIA, DIRECTORY...
SHUM

CHE C'E'?
QUELLE DUE...
FRUUU UUUU
SE NE SONO GIA' AN-DATE?!

GUOASH
GUOASH

ABBIAMO CAPITO I SENTI-MENTI DI TAKAAKI!
CI RESTA SOLO DA PORRE FINE ALLA SFIDA CON COMPI-LER!

ECCOLE CHE ARRIVA-NO!

IL FATTO CHE QUESTO LAVO-RETTO SIA STATO RICHIESTO DA COMPILER NON MI CONVINCE DEL TUTTO...
BE', COME SI SUOL DIRE "IL BISOGNINO FECE TROT-TARE LA VECCHIA"!
AN-DIAMO!

VUOI CHE TORNIAMO AL NOSTRO PAESE, NEL MONDO DEI COLORI?
PERO' MI SONO ANCHE DIVERTITO CON VOI...
SE VE NE ANDASTE... CREDO CHE SENTIREI LA VOSTRA MANCANZA...
TAKA-AKI...
TAKA-AKI...
SE VOLETE TORNARE NEL VOSTRO MONDO, TEMO DI NON AVERE IL DIRITTO DI...

TU COME LA PENSI, TAKAAKI? VUOI CHE CE NE ANDIAMO?
COME?
VOI...
...VOI SIETE DUE INCREDIBILI CASINISTE...
...E MI AVETE MESSO PIU' VOLTE NEI GUAI...

AVANTI! LA PROVA DI CORAGGIO HA INIZIO!
BASH
METTETECELA TUTTA! VI ASPETTERO' AL TRAGUARDO!

...
...

MA CHE...?

TAKAAKI!
UH?

C-COSA VI E' SUCCESSO?

...

UNA VOLTA DICESTI CHE COME RAGAZZA AVRESTI SCELTO COMPILER...

...MA CHE COME **MOGLIE** AVRESTI PREFERITO **ME!**

M-MA...

SE DIVORZIERAI DA LEI, TI SALVERO' VOLENTIERI.

BELLA SCELTA, MI SI PROSPETTA... SBRICIOLARMI NELLO SPAZIO O FARMI RIDURRE A POLPETTE DA COMPILER...

CONTINUANDO COSI', MI DISINTEGRERO' POCO ALLA VOLTA, O DIVENTERO' UN SATELLITE...?

MMM...

WOOO

WOOOO

VUOI CHE TI SALVI?

BE'... CERTO!

OH!

TUTTO DIPENDE DA TE.

WOO

ALLORA DIVORZIA DA COMPILER!

COSA?!

INTERPRETER?!

UH?!

COMPILER PRESENTA...

ADDIO, YUKIKO E KRAEHE!

PROVA DI CORAGGIO PRO-PASSAPORTO

WHUMP

LA PROVA DI CORAGGIO E' UN EVENTO TRADIZIONALE DELL'ESTATE GIAPPONESE, NO?!

I PAS-SAPOR...
MA PALETTE MI HA RACCOMANDATO DI NON DARVELI COSI' FACILMENTE.
SOLO SE SUPERERETE LA PROVA ALLA QUALE DEVO SOTTOPORVI...
...SARO' AUTORIZZATA A CONSEGNARVELI!
PRO-VA?!
E IN COSA CONSISTE QUESTA PROVA?
EHI! TUT-TO BENE, VOI?!
AH, C'ERI ANCHE TU?
RESTERETE SORPRESE, DOPO AVERLA SCOPERTA, MA NON DOVRETE SORPRENDERVI NELL'AFFRONTARLA!
ECCO LA PROVA!

CHI ERA LA MOCCIOSA BIANCA IN LACRIME CHE SI ERA PERSA DURANTE LA 25° EDIZIONE DELLA CONFERENZA DEGLI ELEMENTI?!

UGH...

E CHI ERA LA RAGAZZA NERA CHE IN QUELLO STESSO MOMENTO MI SUPPLICO' DI FARLE UN PRESTITO?!

...

FLIP

COME VI PERMETTETE DI DIRE TUTTO QUEL CHE VI PARE SOLO PERCHE' ME NE STO ZITTA AD ASCOLTARVI?!

NON AVRETE MICA DIMENTICATO IL DEBITO DI GRATITUDINE CHE AVETE CON ME?!

GUARDATE UN PO' QUI!

FLAP

INDOVINATE COSA SONO QUESTI!

Kia Asamiya **COLOR PRI** ADDIO, E GRAZIE PER TUTTO IL COLORE!

HAH!
HO CAPITO!
CI SEI RIUSCITA?!
NON PUO' ESSERE VERO!
COME SI DICE... A CIASCUNO IL SUO MESTIERE!
BASTA AFFIDARE TUTTO A CHI E' CAPACE DI FARLO!
UH?
DETTO CIO'...
PAT
...RIMONTA TUTTO COME PRIMA!
HO UN GRAN SONNO!
...COS'AVRA' VOLUTO DIRE?!
STOP
STOP

BUON-
GIORNO!
AH!
MUON...
...GNON-
NO.
MA...
...HAI PRO-
VATO PER
TUTTA LA
NOTTE?!

MA CHE FAI?!
KEI-ICHI!
E' COLPA DI KEI-ICHI!

NO! FERMO!

FER-MATI!

BLINK

GRA-ZIE, KEI-ICHI!
♡
UOH...
FLIP
TUMP
...
COME VEDI, POSSO DORMIRE DOVUNQUE...

E POI, DA QUI MI GODO UNA VISTA NIENTE MAL...

GASP!
WOOOSCH

MA IO VOGLIO SALVARLO...

...ANCHE SE NON SO SE FACCIO BENE O MENO.

NATURALMENTE ANCH'IO VOGLIO SALVARLO.

SICURAMENTE RIUSCIRO' AD ADATTARLO A ME.

BE', MALGRADO LE APPARENZE, E' PIU' UTILE DI QUANTO SI IMMAGINI.

SI'...
...MOLTO UTILE...
OH, KEICHI...
NON SENTIRTI IN COLPA.
L'ANGELO SI E' INTRODOTTO IN ME DI SUA SPONTANEA VOLONTA'.
VA BENE.
PRENDITI CURA DI LUI PER UN PO' DI TEMPO.
AH... BELLDANDY?
HAI VISTO IL PAESAGGIO NELLA MENTE DELL'ANGELO, VERO?
SI'.

CHE STAN-CHEZ-ZA...
MI SA CHE M'INFILO DRITTO A LETTO...
AH!
ACCI-DENT...
AAH!

SSHZ
CO-SAP!
SPLASH
KEIICHI!
GURGLE GURGLE
UTILE, VERO?
SPLOSSSH
TEMO DI AVER VISTO QUALCOSA...

AH, GIA'!

ASTIENITI DALL'USARE QUALSIASI INCANTESIMO!

ANCHE VOLENDO, NON SAPREI COME FARE.

E POI, SE CROLLASSI A TERRA, DOPO AVERLI USATI...

EHM... ALLORA IO VADO...

?

QUESTA SITUAZIONE NON E' NIENTE MALE...

AAH... MI SENTO RINASCERE...

TI SENTI BENE?
NON SENTI QUALCHE PESO?

MA NO!
E POI, NON E' LA PRIMA VOLTA CHE...

...UH?!

E SO ANCHE QUANDO SI E' FORMATO...
QUANDO HAI ACCOLTO L'ANGELO DI RIND.
MA E' STRANO...
UN SEMPLICE ESSERE UMANO NON DOVREBBE POTER MANTENERE UN RECETTORE!
RIND HA DETTO CHE E' POSSIBILE...
...PERCHE' SONO SOSTENUTO DALL'AMORE DI TANTE DEE.
AMORE?!
DI TANTE DEE?!
QUALI DEE?
CHI TI AMA?
NON L'HO MICA DETTO IO...

AH...

B-BELLDANDY! N-NON PREOC-CUPARTI! N-NON HO LA FEBBRE!

KEIICHI... NEL TUO CORPO SI E' FOR-MATO UN **RECETTORE DI ANGELI.**

PETALI...?
SONO CALDI.

MA CO-SA...?

BAH!

BLOW

CHE?

UH?!

NOO!

AH!
FRUSSSH

NO! ASPET-TA!
SMILE

KEI-
ICHI...
AH!
RATTLE
SHUNK

COME HO FATTO CON RIND...
...POTREI ACCOGLIERE QUELL'ANGELO...

NON DEVI...
...MONTARTI...
...LA TESTA! ♡

CONTINUANDO COSI', BELLDANDY NON RESISTERA' A LUNGO.
ELIMINIAMOLO CON LA FORZA!
IN QUESTO CASO, NON POTREMO FARLO TORNARE ALLO STATO DI UOVO, MA NON C'E' ALTRA SCELTA...
NON POSSIAMO FARE UNA COSA DEL GENERE!
L'EX DEMONE SERVITORE LO CONSERVERO' IO... IN QUALCHE MODO!

STHUP

STHUMP
E' CES-
SATO...

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

IL PÁESAGGIO IN UN ANGELO

IN COMPENSO...

...C'ERA UN'AGENTE SEGRETO MOLTO PARTICOLARE...

...INCARICATA DI PROTEGGERE LA CAPITALE IMPERIALE!

LO SAPEVO, LEI E' UN NINJA! E' APPARSO DAL NULLA!

甘味

SHIZUME - CONTINUA

...OVVERO UN'ASCETA CHE EVOCA LE DIVINITÀ E LE USA A PROPRIO PIACIMEN-TO!

SONO SHIZUME KURAHA-SHI, LA GOBOZA-NE...
U-UNO TSUKU-MOGA-MI?!
M-MA AL-LORA... TU SEI...

SE C'E' QUALCUNO CHE DEVE ESSERE PUNITO, QUELLE SIETE VOI!

CRE-PATE!

IL SIGNOR HINOOKA HA BEVUTO IL VELENO ALL'IMPROVVISO.
POI, DOPO ESSERSI FERITO AL COLLO DA SOLO, E' USCITO.
MI AVEVA LASCIATO UN ULTIMO BIGLIETTO IN CUI MI PREGAVA DI UCCIDERE REIDO CON IL VELENO, DISTRAENDOLO.

IL SUO ERA UN PIANO BEN CONGEGNATO PER SALVARE ME...
...PERCHE' QUELL'UOMO TERRIBILE, DOTATO DI FORZA MOSTRUOSA, MI AVEVA TROVATO PROPRIO IN QUESTO POSTO...
SEI UNA POVERA STUPIDA!
UNO TSUKUMOGAMI NON MUORE PER UN PO' DI VELENO!

QUEL TIPO E' MORTO **PER NIENTE**. SI E' UCCISO CON LE SUE MANI SERVENDO LA FIGLIA DEL SUO DEFUNTO PADRONE...
IL TUTTO PER AMMAZZARE **ME?!**
TI SEI MACCHIATA DI UN TERRIBILE DELITTO, TE NE RENDI CONTO? E TU CHIAMI **ME** MOSTRO?!
AH!

*L'EVENTUALE MORTE E' IMPUTABILE UNICAMENTE A UN COLLASSO CAUSATO DA UNA REAZIONE ALLERGICA, NON CERTO PER LA POTENZA DEL VELENO.

LA BELLADONNA E' UN'ERBA MOLTO VELENOSA, MA NEL CASO SE NE INSTILLI UNA PICCOLA QUANTITA' NEGLI OCCHI...
...IL SUO EFFETTO E' QUELLO DI DILATARE LE PUPILLE.

B-BELLADONNA...?
COME FAI A CONOSCERLA?!

NEL MEDIOEVO LE DAME EUROPEE LA USAVANO PER POTER OTTENERE DEI BEGLI OCCHI PROFONDI...
...PERCIO' LE FU DATO IL NOME DI BELLADONNA.

HO VISTO IL SUO RITRATTO, SIGNORA SHIRAGIKU...

MMM!
KATHUM
IDIO-TA!
NO! DEVI FUG-GIRE!
TAP
TU NON C'ENTRI NULLA CON QUESTA FACCENDA! SCAPPA, VATTENE!
GLI HA FATTO BERE...
GHH...
...IL SUCCO DI QUEL-LA PIAN-TA...
...NOTA AI BOTANICI COME ATRO-PA BELLA-DONNA?!

...NON EBBE ALCUNA REMORA A FARE ESPERIMENTI SU DI ME, ALLO SCOPO DI CREARE UN SOLDATO DALLA FORZA SOVRUMANA...
...IMPIANTANDO UN NUCLEO DI TSUKUMOGAMI NEL MIO CORPO!

PER CONTRASTARE L'ESERCITO IMPERIALE, UN NEMICO DAVVERO MOLTO POTENTE...

E TUTTO QUESTO PER ESSERSI LASCIATO INGANNARE DAL DOMATORE DI MOSTRI, OVVERO IL MAGO DEL GRUPPO...
...CHE SI AUTODEFINISCE POPOLO DIFENSORE DELLA DIVINITA' E SOSTENITORE DEL CIELO D'ORIENTE...

E' GRAZIE A LUI SE MI SONO TRASFORMATO IN UN MOSTRO!
M-MA LEI SI E' GIA' VENDICATO... HA DIVORATO MIO PADRE E GLI HA PORTATO VIA LE SUE MONTAGNE E LE FORESTE...

QUELLA FACCENDA E QUELLA DI CUI MI STO OCCUPANDO ORA SONO DUE COSE DIFFERENTI.
GLUP
RICORDATI CHE PER ESPIARE LE SUE COLPE DOVRAI SERVIRMI PER SEMPRE, ALTRIMENTI TI DIVORERO'!

DIVORERO' QUELLA RAGAZZINA, DOPO ESSERMI DIVERTITO CON LEI.
SIGNOR REIDO...

COS'E', VUOI PER CASO DARMI DEGLI ORDINI, KIKU?!
NON DIMENTICARE MAI QUEL CHE MI HA FATTO TUO PADRE!
GRAB

...LA PREGO, SIA GENTILE, LASCI ANDARE QUELLA RAGAZZA!

STASERA IL SIGNORE E' DAVVERO DI BUON UMORE!
E' VERO!

QUESTO PERCHE' HO MESSO LE MANI SU UN BEL BOCCONCINO!
CHE, PER INCISO, PENSO DI GODERMI PER TUTTA LA NOTTE!

E CON QUESTI CHIUDIAMO LA NOSTRA SERATA!
FLAP!

OOOOOOH
QUANTI!
AAAAH!

COSA POSSO FARE? SONO STATA CATTURATA DA REIDO...
...MA SE LA MIA DEDUZIONE E' GIUSTA, CHI VERRA' AVVELENATO ORA SARA'...

AAH AH AH AH AH AH AH!

乃岡

PAZIENZA...

ANDRO' A SHIN YOSHIWARA DA SOLA...

NON CE N'E' BISOGNO.

TI CI PORTERO' IO.

NE HAI SOLO PERCEPITO LA PRESENZA, MA NON C'E' NESSUNA PROVA A DIMOSTRAZIONE DI QUELLO CHE DICI.

ANDRO' ANCHE A INDAGARE SU COSA C'ENTRI LUI CON QUESTO CASO.

OH, NO!

SIGNOR TORAGEN!

REIDO ↓ TESSHIN HINOOKA ↓ KIKU ↓ GUNJI IWAMURA ↓

* ANTICO NOME DELLA ZONA CHE SI ESTENDE DALL'ATTUALE PROVINCIA DI IWATE FINO A UNA PARTE DELLA PROVINCIA DI AKITA. KB

Yuzo Takada

SHIZUME

IL VELENO TRA LE ROSE II

PER-
CHE'?

PERCHE' E' PUR SEMPRE UNA RAGAZ-ZA.

SHI-INA!

CHE SUCCEDE? NON FARE TANTO CHIASSO!

DOV'E' SHI-INA?!

E' IN CASA.

ASPETTA UN MOMENTO, PERO'.

COSA C'E'?

MISHO...

TAP

MI...

S-SHI-INA!

SLAM

PANT
PANT

WHOOO
FRUP
WHIIIZZZZ
SKREEEEE

UN AERO-PLANO...
WOOOOOOOOO

BUH...
HUH...
BOO HOO HOO!
BOO HOO...

TI SENTI BENE, PIC-COLA?

SIGH SIGH

SENTI DOLORE? VIENI DALLA NONNA...
SIGH
SIGH

N-NON-NA...

COME TI SENTI?
NON PREOCCUPARTI.

OH, SANTO CIELO.

PRENDILO COME UN LIETO EVENTO.
DAI, STASERA FESTEGGIAMO.

NON PENSAVO CHE FOSSI GIA' DIVENTATA COSI' GRANDE...

BAH!

BRUTTA SCEMA DI UNA SHIINA!
NON ME NE IMPORTA PIU' NIENTE DI TE!

SHI-
INA...?
CHE
C'E'?!

AH...

RESTA
LA'!
N-NON
AVVICI-
NARTI!

STAMMI
LONTA-
NO!
NON
VENIRE
QUI!

...PER-
CHE'?
M-MA...

EHI!

CHE C'E'?

COME SAREBBE A DIRE?!
E' UN ANNO CHE NON CI VEDIAMO.

HO L'IMPRESSIONE CHE TU SIA CAMBIATA, SHIINA...

TU, INVECE, NON SEI CAMBIATO DI UNA VIRGOLA.
E NON SEI CRESCIUTO IN ALTEZZA NEANCHE DI UN CENTIMETRO.

ECCO, SOLO NEI MODI DI FARE SEI RIMASTA TALE E QUALE!
BAH!

CHI E' QUEL-LO?
NON ABITA QUI SULL'I-SOLA.

FRUSH

COME HAI FATTO A SCOPRIRE CHE ERO QUI?
PER QUANTO RIGUARDA NORIO...

VERRO' DI NUOVO...
...A TROVARTI.

MIA MADRE NON PUO' SAPERLO...

E' STATA TUA MADRE AD AVVISARMI.

INVECE SI'. LEI ERA...
...INSIEME A TUO PADRE.

IO...

...NON CREDO DI RIUSCIRE...
...A PERDONARTI.

NON VOGLIO PERDONARTI.
MI DISPIACE PER TE.

NON SO COSA DIRE...
E' SUCCESSO APPENA STAMATTINA.

HO RACCOLTO BRANDELLI DEL TUO CORPO IN MEZZO ALLE MACERIE...
L'UNICA COSA CHE NON RIUSCIVO A TROVARE ERA LA TESTA...

SONO FELICE CHE TU SIA VIVA...

SHIINA?! E QUANDO?!
MA VA'!
A QUANTO PARE...

...E' VENUTA SU DAL MARE...
...COMPLETAMENTE NUDA.
COSA?!

IN CHE SENSO?!
E PERCHE' ERA COMPLETAMENTE NUDA?
NON E' QUESTO IL PUNTO.
DOVE STAI ANDANDO, SATORU?
A CASA SUA!

CHISSA' DI CHI SONO QUESTI VESTITI?
...UNA TUTA DA GINNASTICA?!
MISHO TAMAI ↓
玉依実生
MI... COME SI LEGGE IL SECONDO IDEOGRAMMA DEL NOME... UMA? BOH...
E CHI E'?!

QUESTI VESTITI SONO VECCHI, MA PER UN PO' DOVREBBERO ANDARE.
LE SCARPE TE LE PORTE-RANNO I SIGNORI MATSUKURA.
SI'!
TI SENTI BENE?
GRAZIE, NONNA!

COSA MI E' SUCCES-SO...?
QUANDO HO RI-PRESO I SENSI, MI TROVA-VO GIA' QUI...
MA PRIMA...
...ERO MORTA...

DEVO CORRE-RE!
TAP
TAP
E NON AVVISI TSURU-MARU?

NON CREDO CI SIA BI-SOGNO DI FARLO.

NON RIESCO A CREDERE ALLA STORIA RACCONTATA DA TSURUMARU...

MA POSSO CREDERE ALMENO ALLA TELEFONATA CHE HO APPENA RICEVUTO...

MENO MALE...

MENO MALE...

SHI-
INA?!

MA NE SEI SI-CURA?!

N-NO... CIOE'...
NON E' NIENTE...
SCUSA SE HO ALZATO LA VO-CE!

S-SUL SERIO SHIINA E' DA VOI?!

HO CAPI-TO...
VENGO SUBITO... IN QUALCHE MODO.

DRIIIN
TLAC
PRONTO, CASA TAMAI.
AH... MAMMA...?
COSA...
COME?!

ORA E' MEGLIO...
...CHE TU VADA VIA.

IMMAGINO CHE TU ABBIA DEL LAVORO DA SBRIGARE, VERO...?

COME PUOI PENSARE CHE RIESCA AD ANDARMENE?

COSA FACCIAMO?

C'E' QUALCOSA DA FARE?

HAI RAGIONE...

GUARDA.
BROOM
UH?!
BRO BRO
BRO BRO

GUR
GLE
SPASH

Mohiro Kito
NARUTARU
IL MIO CORPO E'
UN'ISOLA

GROOOWL

GROOOWL

RIPETO, IN CASO D'EMERGENZA...

VORREI 'AVVERTIRLA DA ADESSO CHE, VISTE LE CONDIZIONI DEL SOTTOTENENTE, IN CASO D'EMERGENZA SARO' IO A DIRIGERE TUTTO.

UN ENORME BRANCO DI CELACANTI E' DIRETTO VERSO L'ALBERO MARINO!

SONO DEI CELACANTI...

VERSO L'ALBERO...?!

EHI! NON POTETE FERMARVI IN UN POSTO COME QUESTO! POTREBBE ASSALIRCI QUALCOS'ALTRO!

CAPORALE, IL SOTTOTENENTE WILLIAMS E'...
SI', HO VISTO...

REMATE! NON SO SE SI TRATTI DI UN ALBERO MARINO O DI QUALCOS'ALTRO... L'UNICA COSA CHE SO E' CHE MI FA IMPRESSIONE...

SEMBRA RIMASTO MOLTO SCIOCCATO DA QUESTO MONDO... BE', E' NATURALE...

A PROPOSITO, DOTTORE, HO SENTITO CHE VUOLE CERCARE IL DS-1 PER FUGGIRE ATTRAVERSANDO IL BLUE HOLE...
...MA, SE NON RICORDO MALE, SU QUEL BATISCAFO POSSONO SALIRE SOLO DUE PERSONE.

PROPRIO COSI'... COSA VUOLE DIRE CON QUESTO?

AH AH... TI VEDO MOLTO CALATA NELLA PARTE... PER CASO HAI IMPARATO A CREARE ARMI DAL TUO RAGAZZO MASAI?

SEMPRE MEGLIO CHE STRILLARE COME ISTERICHE PERCHE' UNO SCARAFAGGIO TI SI STA ARRAMPICANDO SULLA SCHIENA...

CRRR

CRRR

DA QUESTE PARTI I RAZZI DI SEGNALAZIONE NON CI SERVIRANNO A MOLTO. LI PRENDO IO.

SQUEAK SQUEAK

NESSUNO AVEVA MAI CAPITO DOVE NIDIFICASSERO I GRANDI DINOSAURI VOLANTI... FINO A OGGI!
C'E' UN NIDO!

VISTO QUEST'AFFARE ENORME, PUO' DARSI CHE INTORNO A ESSO SI FORMI COSTANTEMENTE UNA CORRENTE D'ARIA ASCENSIONALE, CHE E' L'IDEALE PER LORO.
IN PRATICA, E' ALLO STESSO TEMPO UN GRATTACIELO RESIDENZIALE E UNA TORRE DI DECOLLO E DI ATTERRAGGIO PER I DINOSAURI VOLANTI.

MI FACCIO UN'ARMA. HO RACCOLTO IL MATERIALE MENTRE FUGGIVO.

FORSE TEMEVA QUESTO STESSO ALBERO MARINO... COSA STAI FACENDO, GAIA?

ALLORA QUEL TIRANNOSAURO NON SI E' AVVICINATO PERCHE' AVEVA PAURA DEI DINOSAURI VOLANTI...?
NON DIREI. MI SEMBRA MOLTO PIU' FORTE DI LORO.

SE DEVO FARMI SBRANARE DA QUELLO, HO INTENZIONE DI ESSERE UN BOCCONE INDIGESTO.

SQUEAK
SQUEAK

SQUEAK
SQUEAK
SQUEAK
NON SAPREI... LE ALGHE MARINE ERANO LE **ANTENATE** DELLE PIANTE TERRESTRI. SI SONO EVOLUTE CRESCENDO VERSO L'ALTO, DA SOTTO IL MARE, FINO A SUPERARE IL LIVELLO DELLA SUPERFICIE MARINA STESSA...
MA QUESTO AVVENNE CENTINAIA DI MILIONI DI ANNI **PRIMA** DI QUESTA EPOCA, PER QUANTO NE SAPPIAMO...

SPLASH

HUFF... PARE CHE NEMMENO IL TIRANNO-SAURO SIA IN GRADO D'IN-SEGUIRCI FIN QUI...

DA QUESTA PARTE L'ACQUA E' POCO PRO-FONDA PER UN BEL TRATTO DALLA COSTA. POTREBBE INSE-GUIRCI PIU' FACILMENTE. C'E' QUALCOSA DI STRANO...
NONO-STANTE LA SUA MOLE, HA **PAURA** DEL MARE... NON SEM-BRA ANCHE A TE?

PAURA, DICI...?

RUSCH
GWAAAAAAR!

NON ABBIAMO ALTRA SCELTA CHE ANDARLI A CERCARE ATTRAVERSANDO IL BLUE HOLE!

MI SECCA DOVER ACCETTARE LA TEORIA DEL DOTTOR HAWK, MA COME DICE LUI, VALE LA PENA PROVARCI! DOVETE FAR VEDERE QUESTO VIDEO E L'AMMONITE ALLE AUTORITA'!
E' PER CASO IMPAZZITO?! VUOLE FARE LA STESSA FINE DELLA CRONOS?!

GAIA... CAPITANO FOSS... SPERO CHE SIATE VIVI...

KLING
MMM...

E' UN VISIONARIO. DICO, ANCHE ALLA MEGALOMANIA DEVE ESSERCI UN LIMITE!
LUI, INVECE, E' ANDATO LETTERALMENTE PIU' A FONDO, E HA IDEATO UN PROGETTO INCREDIBILE!

IO AVEVO SEMPLICEMENTE PENSATO CHE DA QUALCHE PARTE, LONTANO DALL'UOMO, IL MONDO PREISTORICO FOSSE RIUSCITO A CONSERVARSI MIRACOLOSAMENTE...
IL DOTTOR HAWK... AVEVA IN MENTE UN'IDEA RIVOLUZIONARIA...

I CELACANTI E LE ALTRE BESTIE CHE HO VISTO CON I MIEI OCCHI HANNO TUTTI ATTRAVERSATO IL BLUE HOLE.
COSA VORREBBE DIRE?
SE ANCHE LA NAVE DI RICERCA FOSSE STATA INGHIOTTITA DAL BLUE HOLE...

ERO DEL SUO STESSO PARERE, MA DOPO AVER VISTO QUELL'ANIMALE EMERGERE DALLE ONDE, NON SO PIU' COSA PENSARE...

QUELL'AMMONITE E' VIVA!

PUO' DARSI CHE ANCHE DUE MIEI AMICI SIANO SOPRAVVISSUTI.
SONO VENUTO FIN QUI CREDENDO IN QUESTO... ED ESISTE UNA BUONA PROBABILITA' CHE SIA COSI'!

N-NON VORRA' MICA AFFERMARE CHE ANCHE IL DOTTORE E GLI ALTRI POSSANO ESSERE VIVI E TROVARSI NEL... NEL CRETACEO?!

LA MIA IDEA E' COSTRUIRE UN ENORME **PASSAGGIO STABILE** TRAMITE IL QUALE SCAMBIARE L'ATMOSFERA E L'ACQUA MARINA DEI DUE MONDI, **TRAFORANDO** IL CONFINE SUL FONDO MARINO, CHE ORA E' PROBABILMENTE MANTENUTO STABILE DALLA RECIPROCA PRESSIONE DELL'ACQUA DEI DUE OCEANI.
PENSATE ANCHE ALL'UTILITA' PER QUALSIASI STUDIOSO E PER LA GENTE COMUNE... SAREBBE POSSIBILE RAGGIUNGERE LIBERAMENTE IL CRETACEO E STUDIARLO E AMMIRARLO **DI PERSONA!**
SARA' COME AVERE UN BIGLIETTO D'INGRESSO PER UN ALTRO PIANETA, CHE PERO' NON E' LA LUNA O MARTE, MA **LA TERRA STESSA...** UN MONDO SCOPERTO DA **CHARLES HAWK!**

...S-SESSANTACINQUE MILIONI DI ANNI FA?!
SE LA MIA IPOTESI FOSSE GIUSTA, IL BLUE HOLE DOVREBBE ESSERE UN VARCO TEMPORALE COLLEGATO A UN'ALTRA EPOCA DEL NOSTRO PIANETA!
UN VARCO TEMPORALE?! LA SUA IPOTESI?! MA CHI HA AVANZATO QUESTA TEORIA NON E'...?
IL MONDO INCONTAMINATO CHE DOVREBBE TROVARSI AL DI LA' DI ESSO POTREBBE ESSERE QUELLO DELLA SECONDA META' DEL CRETACEO, NEL MESOZOICO... OVVERO LA TERRA DI SESSANTACINQUE MILIONI DI ANNI FA!
QUANDO PRENDERANNO IL VIA LE RICERCHE SUL BLUE HOLE, ATTRAVERSO UNA SONDA CON DEGLI UOMINI A BORDO, LA MIA IPOTESI POTRA' ESSERE CONFERMATA. MA QUESTO SARA' SOLO IL PRIMO PASSO...
IL PROGETTO BLUE HOLE CHE HO IDEATO HA COME OBIETTIVO FINALE QUELLO DI CREARE UN TUNNEL ARTIFICIALE ATTRAVERSO IL BLUE HOLE!

SE POTESSIMO CONTARE SULL'ATMOSFERA E SULL'OCEANO DI UN PIANETA NON INQUINATO A NOI VICINO...
PERO'...
...SE POTESSIMO OTTENERE SUBITO UN'ENORME QUANTITA' DI ARIA E ACQUA MARINA PULITA, COSA SUCCEDEREBBE?
...MA CHE STA...?
...BASTEREBBE INTRODURLI NEL NOSTRO MONDO, PER DIMINUIRE L'INQUINAMENTO.
ANCHE SE FOSSE IMPOSSIBILE PURIFICARE COMPLETAMENTE L NOSTRO PIANETA, AVREMMO LA POSSIBILITA' DI PRENDERE TEMPO PER METTERE IN ATTO PROVVEDIMENTI ESSENZIALI PRIMA CHE IL LIVELLO D'INQUINAMENTO TORNI ALL'ATTUALE IRREVERSIBILITA'.
QUESTA E' LA NOSTRA PIU' GRANDE OPPORTUNITA'!

QUAL E' IL PROBLEMA PIU' SERIO PER CHI VIVE IN QUESTO MONDO? LO SAPPIAMO BENISSIMO TUTTI.
SI TRATTA DELL'INQUINAMENTO DEL GLOBO TERRESTRE.
LE SOSTANZE CHIMICHE SCARICATE ATTRAVERSO LE COSIDDETTE ATTIVITA' DI CIVILIZZAZIONE CONTINUANO A INQUINARE L'ATMOSFERA E IL MARE, OLTRE A DISTRUGGERE IL VERDE. L'ECOSISTEMA E' STATO **PROFONDAMENTE INTACCATO**, E QUESTO, ALLA LUNGA, PORTERA' **ALL'ESTINZIONE DEL GENERE UMANO!**

MA INTANTO VORREI SOTTOLINEARE QUESTA **POSSIBILITA'**.
NATURALMENTE LE RICERCHE DEVONO ANCORA INIZIARE, PER CUI NON C'E' ANCORA NULLA DI CERTO. DELLA TEORIA PARLEREMO DOPO.

...IL PROGETTO BLUE HOLE?

PER QUANTO IL MIO RACCONTO VI SEMBRERA' ASSURDO, IL BLUE HOLE NASCONDE UNA **GRANDE** POSSIBILITA'. VALE LA PENA DI CONDURRE DELLE RICERCHE APPROFONDITE.

OLTRE IL BLUE HOLE E' NASCOSTO QUALCOSA CHE POTREBBE **SALVARE LA RAZZA UMANA**, CHE ATTUALMENTE SI TROVA SULL'ORLO DEL PRECIPIZIO...
E NON PARLO SOLTANTO DAL PUNTO DI VISTA DEL VALORE SCIENTIFICO.

L'HO VISTO IERI SERA, DOPO L'INCIDENTE, MA NON RIUSCIVO PROPRIO A CREDERE A QUEL CHE DICE... ECCO PERCHE' L'HO FATTA VENIRE FIN QUI, COLONNELLO.
MMM...
IL DOTTOR HAWK AVEVA LASCIATO UN VIDEO...?!
AFFIDO QUESTO MESSAGGIO AL COMANDANTE, IN MODO CHE POSSA VEDERLO SOLO NEL CASO IN CUI IO, CHARLES HAWK, NON SIA IN GRADO DI ASSISTERE ALLE RICERCHE SUL BLUE HOLE, A CAUSA DI QUALCHE IMPREVISTO...

...ALLO SCOPO DI RIVENDICARE I MIEI DIRITTI SUL PROGETTO BLUE HOLE!

KRONOS
DATEMI UN COLTELLO! DEVO TAGLIARE LA CORDA A CUI E' RIMASTA IMPIGLIA-TA!
MI SERVE ANCHE UNA VASCA PIENA D'ACQUA MARI-NA... VA BENE ANCHE UN BIDONE O UN CONTENITORE QUALSIASI, MA FATE PRESTO!
E' VIVA! UN'AMMONITE VIVA... UNA SPECIE ESTIN-TA NEL MESOZOICO...
VENGA ANCHE LEI, SI-GNOR WIZARD.
COLON-NELLO... VORREI MOSTRAR-LE UNA COSA...
UN'AM-MONITE? MA NON ERA-NO TUTTE ESTINTE? DOVREBBE-RO ESI-STERNE SOLO I FOSSILI...

SPLOSH
E' DELLA CRONOS, NE SONO SICURO! TIRATELA SU!

KRONOS

SPLOSH

MA CHE...?!
OOH...

WHUP
WHUP
NESSUNA TRACCIA DELLA NAVE DA RICERCA MARINA SCOMPARSA, COMANDANTE?
SONO PASSATI UN GIORNO E UNA NOTTE, MA NON SIAMO RIUSCITI A TROVARE NIENTE, COLONNELLO YORK...
WHUP
DATO CHE E' STATA INGHIOTTITA DA UN VORTICE DI QUELLE PROPORZIONI, IMMAGINO CHE I SUOI FRAMMENTI SI SIANO SPARSI IN UN'AREA VASTISSIMA...
DUE FREGATE SONO DIRETTE ALLA MASSIMA VELOCITA' VERSO DI NOI. HO INOLTRATO LA RICHIESTA DI COLLABORAZIONE PER LE INDAGINI ANCHE AL SUD AFRICA.
WHUP
WHUP
CHI E' QUEL CIVILE?
E' UN OCEANOGRAFO. SI CHIAMA **WIZARD**. SICCOME HA INSISTITO, L'ABBIAMO PORTATO CON NOI.
SEMBRA CHE ABBIA GIA' CONDOTTO RICERCHE MARINE IN QUESTE ACQUE. E' UNO DEGLI SCOPRITORI DEL BLUE HOLE!
COMANDANTE! ABBIAMO AVVISTATO UNA CIAMBELLA DI SALVATAGGIO!
COSA?!

WHUPWHUPWHUP

ROYAL NAVY

WHUPWHUPWH...

Yukinobu Hoshino

BLUE HOLE

EPISODIO 3
PROGETTO BLUE HOLE

TAKLAN

TAKLAN

OTAKU CLUB - CONTINUA

TAKLAN
TAKLAN

TAKLAN
PER-CHE' NON TI SIEDI?
OH, NON PREOCCU-PARTI PER ME! SIEDITI TU, MADA-RAME! TI PESA LA BORSA, VERO?
SA-REBBE UNA VER-GOGNA... UN UOMO CHE NON CEDE IL PO-STO A UNA DONNA...
CO-SA?

TAKLAN
TAKLAN

ANCORA TU E LE TUE FRA-SI DA OTAKU...

...AH AH!

CREDO CHE MI METTERO' SERIAMENTE A CERCARE UN IMPIEGO...
?
NATURALE... E' LA COSA MIGLIORE PER TE!
ECCO IL SUO DENTICE!

MA COSI', INVECE, SONO IO CHE DEVO PORTARE LA CROCE IN SPALLA...

O, MEGLIO... STRISCIARE...

...COL CULO A TERRA! AH AH!

?

MI SCUSI... DENTICE, PER FAVORE!
NO, DICO SUL SERIO... AVREI PREFERITO...
...CHE TU FOSSI UN ABITANTE DI UN ALTRO PIANETA.
COSA?

IN CHE SENSO?
SE FOSSE STATO COSI'...

...AVREI POTUTO RINUNCIARE A LEI...
NIENTE...

ERA UN GIOCO SUI FUOCHI D'ARTIFICIO.
SE ARRIVI ALLA FINE, ESPLODONO UN SACCO DI FUOCHI TUTTI INSIEME.
FUOCHI D'ARTIFICIO?!
OH... UN GIOCO MOLTO VECCHIO, VERO?
CHE NE SO, IO? PERO' ERA BELLISSIMO! CI HO GIOCATO PER UN'ORA!

PE-RO'...
QUESTO FATTO MI SCIOCCA ABBASTANZA...
BE', ECCO...

...AVREI PREFERITO CHE TU NON AVESSI MAI FATTO QUESTO GENERE DI GIOCHI, KASUKABE...
COSA? E PERCHE'?!
IL FATTO CHE STAI CON KOSAKA NON MI DISTURBA MINIMAMENTE...
...MA SAPERE CHE LA TUA VITA ERA UN CALVARIO MI DIVERTIVA MOLTO!
SEI UN MOSTRO!

ORA HO CAPITO...

L'ALTRO GIORNO, PERO', HO GIOCATO UN PO' INSIEME A LUI.

ANCORA?! QUANTO SEI INSISTENTE! LO RIPETI SEMPRE!
COMUNQUE NON SEI UN EXTRATERRESTRE!

QUESTO NON E' DA TE...
TU DETESTI GLI OTAKU, RICORDI?
SENTI, IO STO CON KOSAKA!
STO CON LUI DA PIU' DI DUE ANNI!

ANCHE NON VOLENDO, MI SONO ABITUATA A STARE CON GLI OTAKU!
...MA COMUNQUE LI DETESTI!

ULTIMAMENTE MI SFORZO.
CASPITA! E COME?
QUANDO GIOCA AI VIDEOGAME DI QUALCHE CARTONE ANIMATO, CERCO DI NON AVVICINARMI A LUI.
ALLORA IN REALTA' E' LUI CHE TI LASCIA SOLA, NON CREDI?
TACI!

PRENDO ANCHE...
...SERIOLA, ROMBO...
...E ORECCHIA MARINA AL VAPORE!
AVETE ANCHE LO SGOMBRO?

POLIPO...
GRONGO...
GAMBERI DA 120 YEN...

VUOI CHE ORDINI QUALCOSA DI BUONO?
NON PREOCCUPARTI... TANTO NON HO MOLTI SOLDI...
BE', NON E' UNA QUESTIONE DI SOLDI...

OH, SI'... LI HO APPENA SPESI TUTTI IN UN NEGOZIO DI FANZINE...
...PERCIO' NON POSSO SPENDERE MOLTO PER MANGIARE...
DIO, CHE SITUAZIONE PATETICA...
BE', DOPOTUTTO, SONO UN ABITANTE DEL PIANETA OTAKU...

COSA CI FAI IN QUESTO QUARTIERE?
AH... S-SONO STATO IN UN NEGOZIO DI FANZINE...
COSA?! ANCHE A SHINJUKU ESISTONO NEGOZI DI QUESTO GENERE?!
SEPPIA.
CERTO CHE SI!
MMM...

MA PUOI PERMETTERTI DI PERDERE TEMPO IN QUESTO MODO? NON HAI DIFFICOLTA' A TROVARE UN IMPIEGO?
RICCIO DI MARE, GRAZIE!

CHE SCHIFO IL RICCIO' DI MARE...
POTREI GUADAGNARMI DA VIVERE ANCHE FACENDO DEI LAVORI PART-TIME...
E POI MICA SONO AFFARI SUOI... CHE INDELICATA...

AH AH AH! SEI POCO MOTIVATO PER TROVARE UN LAVORO!
MA CERCA ALMENO DI NON ARRIVARE AL QUINTO ANNO!
ALTRO RICCIO! ♡
BE', ALMENO POSSO LAUREARMI!

CHE C'E'? SEI ANCORA ARRABBIATO? SORRIDI ALMENO QUANDO MANGI!
L'HO DETTO E LO RIPETO... SEMBRI UN ESSERE DI UN ALTRO PIANETA, KASUKABE! NON POTRAI MAI STARE DIETRO A UN OTAKU!
ANCORA CONVINTO DI UNA COSA DEL GENERE?

KOSAKA NON SI OFFENDERA', ANCHE SE VERRA' A SAPERE CHE ABBIAMO CENATO INSIEME.
BE', LUI APPARTIENE A UN'ALTRA GALASSIA...

...
TUTTO QUESTO SUSHI...

COME PENSERA' DI FARE CON IL CONTO?
DIVIDEREMO I PIATTI IN DUE...?
UNO GRANDE DI TONNO, GRAZIE!
TUTUM

UNO SOLO
PIATTO COSTOSO
SBAGLIATO SU TUTTA LA LINEA... NE HA ORDINATO UNO SOLO PER LEI!
CHE BUONO!

ALLO-RA, VO-GLIAMO MAN-GIARE QUALCO-SA IN-SIEME?
COS...? PER-CHE'?
PER RIAP-PACIFI-CAR-CI!
E PER-CHE' HO FAME!

AH AH AH! BE'...
...HO CAPI-TO TUT-TO!

O FORSE, DA BRAVO OTAKU, VORRESTI RISPONDER-MI CON UNA DELLE VO-STRE FRASI TIPICHE, COME...
"NON POTREI MAI CENARE CON LA RAGAZZA DI UN MIO AMICO"?

VADO A CASA ANCH'IO.
COS...? VERAMENTE?!
LORO HANNO UN IMPEGNO. SONO LE MIE AMICHE DEL LICEO.

BE'? AVEVI QUALCOSA DA FARE?
N-NO... NON E' COSI'...

MA NOI...
...NON ABBIAMO LITIGATO?!

...EH?!

AAH AH AH AH!
UGH?!

E TU CONSIDERI QUELLO UN LITIGIO?!
E PER GIUNTA, MI VIENI A CHIEDERE SE ABBIAMO LITIGATO?! NON HAI PROPRIO IL SENSO DELLA MISURA! AH AH AH!
IL TUO E' L'ATTEGGIAMENTO TIPICO DI UN OTAKU! AH AH AH!

CHI E' QUE-STO?
UN AMICO DEL MIO RAGAZ-ZO.
MA E' UN OTAKU!
E SI VEDE!
ECCO, VISTO?
HAI LA FACCIA SEC-CATA!
PRO-PRIO COME DICEVO IO!
LO SAPEVO...
CAPITA PROPRIO A FA-GIOLO!
EH, GIA'!
ALLO-RA...
UH?
CIAO!
CIAO!
CI VEDIAMO!
MADA-RAME, STAI TORNAN-DO A CASA?
WA-TA-NA-BE?
WA-TA-NA-BE?
UH? BE', S-SI'...

...

NON SO!
VIENI!?
MA LUI...

CIAO, KASUKABE!

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

PRI-MAH OH PO-IH TIH SE-PA-RE-RAIH PU-REH DAH KO-SA-KAH!
MALE-DETTO OTAKU! PROVA A RIDIRLO!
IOH SO-NOH UN A-BI-TAN-TEH DEL PIA-NE-TAH O-TA-KUH!
OTAKU, OTAKU, OTAKU, OTAKU!
COSA SARA' SUC-CES-SO?

...
OTAKU, OTAKU, OTAKU, OTAKU!

TUMP TUMP

...QUELLE ERANO LE TUE AMICHE NORMALI, NO?!
HO SEMPLICEMENTE MOSTRATO PREMURA VERSO DI TE!
NON E' VERO! MI ERO ACCORTA DI TE MOLTO PRIMA CHE LO FACESSI TU!
MA APPENA ABBIAMO INCROCIATO GLI SGUARDI, TI SEI GIRATO DALL'ALTRA PARTE!
AM
VIA

TU MI HAI IGNORATO, LO CAPISCI!? MI HAI IGNORATO, NONOSTANTE ABBIA ALZATO LA MANO PER SALUTARTI!
CERTO CHE TI HO IGNORATO! SE TI AVESSI RIVOLTO LA PAROLA, POI MI AVRESTI FATTO UNA TESTA COSÌ!
NON AVREI MAI FATTO UNA COSA DEL GENERE!
TAP
TAPTAPTAP

ORMAI LO SANNO TUTTI CHE IL MIO FIDANZATO E' UN OTAKU!
ED E' RISAPUTO ANCHE CHE IO FREQUENTO IL CIRCOLO GENSHIKEN!
CHAK
VLAP

NON MONTARTI LA TESTA SOLO PERCHE' FREQUENTI LA NOSTRA SEDE...
SEH NON RIE-SCIH AH DI-VEN-TA-REH O-TA-KUH, VIE-NIH DAH UN PIA-NE-TAH DI-VER-SOH DAL MI-OH!
WHAP WHAP
WHAP

FLIP
SWISH

...

UFFICIO CONSULENZE STUDENTI / INCONTRO PER LA RICERCA D'IMPIEGO / VOLONTARIATO ->

学生相談課

Kio Shimoku
OTAKU CLUB
DUE MONDI

sweets10
AAAH!
BRUTTO SCHIFOSO! COME HAI OSATO COMPRARE UNA PORCATA DEL GENERE A MIA FIGLIA?!
GUSH GUSH GUSH
OH, TESORO, CACCIA VIA QUESTO MANIACO!
FAGLI LASCIARE QUI QUELL'AFFARE, PERO'...
N-NON E' COME SEMBRA! QUESTA
ERA UNA CONFEZIONE DI DOLCI, SIGNORE!
GUSH GUSH GUSH
ROOOAR
ADORABILE BRUTTINA - CONTINUA

TOCCA, SE NON CI CREDI!
PUSH
PUSH
VEDIAMO.
SBAGLIATO! E' QUELLA SOPRA!
COS...? SUL SERIO?!

AH AH AH
AH AH

BIRU BIRU BIRU BIRU BIRU BIRU BIRU BIRU

AH AH AH AH
AH AH AH

BIRU BIRU BIRU

MI SENTO ALL'IMPROVVISO MOLTO RILASSATO... MA ALLORA PERCHE' HO L'IMPRESSIONE DI AVER DIMENTICATO QUALCOSA...?
ANCORA!
AH AH AH AH!
OH, BE', CHI SE NE FREGA?

SEMBRANO DAVVERO BUONISSIMI! BE', NE MANGERO' UNO! ♡

...MA... COSA?!
CHE?!
?

D-DOV'E' FINITO IL VIBRATORE?!

ASSAGGIANE UNO, TOMOKAZU!
UH? GRAZIE...

COM'E'?
MH?!
MA E' BUONISSIMO! ECCO PERCHE' E' COSI' FAMOSO E COSTA TANTO!

GUARDAMI! ♪
HO TRE LABBRA! ♪

QUAL E' LA VERA CILIEGIA?
...MA CHE CAVOLO FAI?! QUELLA IN MEZZO, NO?

N-NON E' COME PENSI TU, MOMO!
NON HO FATTO IN TEMPO A SPIEGARTELO, MA QUELL'AFFARE NON E' MIO, VIENE DRITTO DRITTO DALLA COSINA DI ECCHAN, MA POI OSOIDO HA COMPRATO UN NUOVO DISPOSITIVO DISCIPLINARE, E KAMATA MI VOLEVA PERSINO PAGARE PER ANNUSARLO, MA IO NON SONO UN MANIACO, E ALLORA...

NO, TI PREGO! NON APRIRLA PROPRIO QUI! E SE QUALCUNO VEDE QUEL...?!
GRAB
RATTLE
RATTLE
HO DETTO DI NO!
GRAB
AAH!
OH, DAI, SOLO UNO! SU!
RATTLE RATTLE RATTLE
AAH!
OOOOOOOH!
CLAP CLAP CLAP CLAP
GRAB
DASH
NO!
UFF!
ROLL ROLL ROLL
FLAP

GRAZIE MILLE!
L'HO COMPRATA!
NON DOVEVI FARLO...
sweets 10

CHE TI SUCCEDE, TOMOKAZU?
NON PREOCCUPARTI! HO APPENA PRESO LA PAGHETTA!

N-NON E' QUESTO IL PUNTO...
QUELLA SCATOLA...

CIAO!
BE', IO VADO DALLA MIA RAGAZZA! CIAO, MOMO!
GNM GNM

SI', LO SO... VUOI MANGIARE I DOLCI, VERO? BE', ANCH'IO!
VOGLIAMO ASSAGGIARNE QUALCUNO QUI?!
EH?
FLIP

PRONTO? OH, CIAO, KAZUMI! SI', ORA SONO IN PASTICCERIA!

ERA SOLO IL CELLULARE...

FIUUUH...

FLIP

SOU

TOMOKAZU VIVE DA SOLO, ED E' SEMPRE A CORTO DI SOLDI... GLIELA COMPRERO' IO!

ANF
CIAO, TOMOKAZU!
'AO.
ANF

BLINK
BLINK
OH, **WOW!** COMPRI **QUELLA?!** ERO INDECISA SE PRENDERLA O MENO, VISTO QUEL CHE COSTA...
QUESTA CONFEZIONE DI DOLCI E' DIVENTATA **FAMOSA**, SAI? DICONO CHE SIA **IL TOP!**
CHE?!
sweets 10
C'est un gâteau

F-FAMOSA...?!
GASP
当店大人気のSweetsがなんと10種類セットに!!
✱ sweets 10 ✱
E' UGUALE!

COME POSSO LIBERARMI DI QUESTO AFFARE...? E' TALMENTE USURATO CHE SI ACCENDE A **SORPRESA** NEI MOMENTI MENO ADATTI...

AH!

ME NE ACCORGO SOLO ORA... LA SAGOMA DEL VIBRATORE SI **VEDE BENISSIMO** ALL'INTERNO DELLA BORSA!

*UNA SORTA DI *GIRL BAND* CHE PORTA IL NOME DELLA RIVISTA DA CUI PROVIENE IL FUMETTO DI **ADORABILE BRUTTINA**. KB

SE PROPRIO LUI SCOPRISSE QUESTO VIBRATORE...

ACCIDENTI, CHE SORPRESA! USI UN VIBRATORE CON LA TUA GNAPPETTA?!

O-HOO, SEI PROPRIO UN VERO MACHO! BISOGNA FARLO SAPERE A TUTTI!

TI ODIO, TOMOKAZU!

SIGH

...QUESTO FATTO DIVENTEREBBE DI DOMINIO PUBBLICO IN TUTTO IL GIAPPONE... ANZI, ATTRAVERSO INTERNET, IN TUTTO IL MONDO!

VRRR

VRRR

TOMOKAZU SI LASCIA UN PO' TROPPO TRASPORTARE, NON TROVATE? ⇨

QUESTO E' SOLO COME METTERE UN PO' DI SALE SUI NOSTRI RAPPORTI UN PO' INSIPIDI!
WHAP

Q-QUESTO VIBRATORE... LO USERO' STASERA STESSA? MA... SE LEI SI RIFIUTASSE... E MI DISPREZZASSE...?
SEI UN PERVERTITO!
MA NO! NON C'E' BISOGNO DI PREOCCUPARSI! MOMO NON SI COMPORTEREBBE COSI'!
SUPER DODO'28

PORC...! SI E' ACCESO!
COS'E' QUESTO STRANO RUMORE?
RUMBLE RUMBLE
VRRRRRRR
RUMBLE
VRRRR

N-N-NON E' NIENTE! NIENTE!
OH, ECCO LA FAMOSA PASTICCERIA! CI HO AZZECCATO!
EHI-EHI! MA GUARDA CHI SI VEDE! CIAO, TOMOKAZU! HO FATTO BINGO DUE VOLTE, OGGI!
OH... NO! HIDE...
VRRR

C'E' QUALCOSA DI STRANO, IN LEI... HA UN VISO AMBIGUO, DEI LINEAMENTI CHE NON RIESCO A CAPIRE... HA UN NON SO CHE DI GRAZIOSO, MA COME PUO' ESSERE GRAZIOSO UN ANIMALETTO... CIOE', E' BUFFA... ECCO...
UH?
EHI!

OH, MERDA!
AVREI DOVUTO OFFRIRE DI PIU' QUAND'ERA ANCORA DI SECONDA MANO!
OH, NOOO! EC-CHAN!
THUMP
THUMP
THUMP

FLIP
FLIP

QUESTA PASTICCERIA E' MOLTO FAMOSA! VOLEVO ♡ PROPRIO VENIRCI!
CHE DOLCI CARINI, VERO, TOMOKAZU? ♡
E ORA CHE FACCIO?
LUP

ACCIDENTI! SEMBRA CHE STIA GUARDANDO UNA BESTIA RARA...
?
?
?
?
E' LA STESSA SITUAZIONE DI QUANDO E' VENUTA ECCHAN...
ECCO... QUESTA E'...
E' LA TUA RAGAZZA, VERO?
ERA MEGLIO CERCARE L'OCCASIONE GIUSTA PER PRESENTARGLIELA... SIGH...
BE', SI'.
MI CHIAMO MOMOE AIKAWA! PIACERE DI CONOSCERTI!
CIAO... SONO KAMATA.
O-ORA ANDIAMO...
A PRESTO, KAMATA!
CIAO!
SI'.

IHIHIH
SONO VENUTA A TROVARTI! ♡
M-MA SEI IMPAZZITA?! TI AVRO' DETTO MILLE VOLTE DI NON VENIRE MAI ALLA MIA UNIVERSITA'!
WAMP
RATTLE
S-SCUSAMI, MA IO...
RATTLE
RATTLE
NON ACCETTO ALCUNA GIUSTIFICAZIONE!
AH!

TU E OSOIDO AVETE UNA RAGAZZA FISSA! COME V'INVIDIO...
INVECE IO DEVO ACCONTENTARMI DEI MIEI PORNAZZI... IN PRATICA, ANCH'IO SONO TORMENTATO DA UNA ROUTINE, QUELLA SENZA RAPPORTI REALI...
...
THUMP
CRR
CRR
CRR
ALLORA LASCIAMENE ALMENO SENTIRE L'ODORE! TI DARO' MILLE YEN! DAI!
SENTI, KAMATA, TROVO DISCUTIBILE IL FATTO CHE TU VOGLIA FARTI LE PIPPE IMMAGINANDO LA RAGAZZA DI UN TUO AMICO! NON HAI UN BRICIOLO D'ORGOGLIO?!
PERCHE', TU NON GLI DARAI UNA SNIFFATINA? E' L'ODORE DI ECCHAN, IN FONDO! QUALSIASI UOMO NORMALE LO FAREBBE!
NON SONO TUTTI UGUALI A TE! IO SONO PREOCCUPATO PER LA ROUTINE CHE SI E' CREATA CON LA MIA RAGAZZA!
AH, GIA'! COM'E' LA TUA RAGAZZA? E' CARINA?!
SE E' CARINA, POTREI COMPRARE QUEL VIBRATORE DOPO CHE LO AVETE USATO VOI... ANCHE SE SARA' DI TERZA MANO E, QUINDI, UN PO' SVALUTATO...
TO-MO-KAAA-ZU! ♡
?
GASP!
NON E' CARINA?!
ECCO... DIREI CHE E' UNA QUESTIONE MOLTO DELICATA...
B-BE'... ECCO... LEI E'...

UOOOOOOOOOOH
E DOMANI TOCCA AL **MOBILE SUIT GLANDAM!**
OH! UN NEW-TYPE? ♡
UOOOOH
CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP
ACCIDENTI... **SOLO IO** NON SONO ECCITATO DI FRONTE A QUESTO ARGOMENTO... POSSIBILE CHE SIA DIVENTATO **DAVVERO** IMPOTENTE?! NON HO ALTRA SCELTA...
QUEL **TIPO** HA SUCCESSO CON LE DONNE?!

UNIVERSITA' INTERNAZIONALE DI TAMA

SONO VENUTA A TROVARTI! ♡
FRUSH
BOING
ZUMP
BLA BLA BLA BLA
TI AVEVO DETTO DI ASPETTARMI NELLA SALA D'ATTESA...
E DAI...
...E-ECCHAN?!
SIGH
SEI IMPERDONABILE! MERITI UN CASTIGO!
C-COSA VUOI FARMI...?
TUTUM
HO COMPRATO UN NUOVO DISPOSITIVO DISCIPLINARE... SI CHIAMA KAZINGA ZETA!

ERA DENTRO EC-CHAN?!
E IO... DOVREI USARLO SU MO-MOE?
OSOIDO, VENDI-MELO!
OHI! EHI, U-UN MOMEN-TO!
LO PRENDO VOLEN-TIERI!
TU NON HAI LA RAGAZ-ZA, KAMATA. ED E' TROP-PO GROSSO PER LA STI-MOLAZIONE DELLA PRO-STATA...
SWISH
RUSTLE RUSTLE
ANF ANF ANF ANF ANF ANF
BE-NE!
LO VO-GLIO IO!
M-MA CHE C'ENTRA, QUESTO?! VENDIMELO! POSSO DARTI CIN-QUEMILA YEN... ANZI, ARRIVO FINO A TREDICIMI-LA! DAI!
NO. L'HO GIA' REGA-LATO A TOMO-KAZU.
RATTLE RATTLE
ALLORA LO CHIEDO A TE, TOMOKA-ZU!
VENDILO A ME! CEDILO A UN POVE-RO ESSE-RE!
COME PUOI UMI-LIARTI COSI'?
THUMP THUMP THUMP THUMP
FLAP
TI PRE-GO!
VENDI-MELO, PER FAVO-RE!
THUMP THUMP THUMP
RATTLE RATTLE RATTLE RATTLE RATTLE
LA VOLETE SMETTERE DI FARE BACCANO NEL TEM-PIO DEL SAPE...?!
EEHI, SHOTA-RUCCIO!
BLA BLA BLA BLA

LO VUOI UN BEL RIMEDIO SEGRETO PER SUPERARE LA ROUTINE, TOMOKAZU?
RUSTLE RUSTLE RUSTLE
M-MA QUELLO E'...
SUPER DODO' 28! E' QUEL VIBRATORE CHE HA LA FORMA DI UN CELEBRE PERSONAGGIO DEI CARTONI ANIMATI, **RARISSIMO** IN QUANTO NE SONO STATI PRODOTTI SOLO VENTOTTO ESEMPLARI! CHE MERAVIGLIA! E' LA PRIMA VOLTA CHE LO VEDO **DAL VIVO!**
E QUESTO E' IL SUO TELECOMANDO. BELLO, VERO? CREA UN'ATMOSFERA UN PO' RETRO'...
ED E' SENZA FILO!
CLICK
RUMBLE
WIIIIIIIIN
VRR VRRR

TU HAI UNA RAGAZZA FISSA, VERO?
BE', INSOMMA... SI'...

HAI DETTO... INSOMMA...?
BLINK
QUESTO TUO MODO DI PARLARE RIVELA MOLTE COSE...

E' PROBABILE CHE LA TUA VITA SESSUALE SIA DIVENTATA DI ROUTINE!
UH?

VITA SESSUALE DI ROUTINE?! ALLA NOSTRA ETA'?! MI STAI PRENDENDO IN GIRO SOLO PERCHE' SONO ANCORA VERGINE?!
LORO NON SONO UNA COPPIA DI MEZZA ETA'! VANEGGI?!
E INVECE PUO' ESSERE...

SE NON RICORDO MALE, ERA MOMOE LA RAGAZZA APPARSA NEL MIO SOGNO EROTICO...
VIENI, TOMOKAZU... ♡
FORSE... IL FATTO CHE NON MI SI DRIZZI LA MATTINA... E' CAUSATO DALLA ROUTINE CON MOMOE!

NON SARAI MICA AFFETTO DA IMPOTENZA GIOVANILE, TOMOKAZU...?
CIAO!
SHOTARO OSOIDO, DICIANNOVE ANNI. HA UNA BELLISSIMA FIDANZATA.

ZUM ZUM ZUM ZUM
DICONO CHE QUESTA DISFUNZIONE DERIVI DA UN'ECCESSIVA MASTURBAZIONE A BASE DI VIDEO PER ADULTI MOLTO HARD...
...O DALLA MANCANZA DI ZINCO, DOVUTA AL FATTO CHE SI MANGIANO SOLO SNACK, CIBI PRECOTTI COMPRATI AL SUPERMARKET E TONNELLATE DI JUNK FOOD, COME PATATINE FRITTE, SALATINI ECCETERA...

UH?!
COSA SIGNIFICA, OSOIDO?
PARE CHE STIA DILAGANDO.

MALEDETTO OSOIDO! LO DICI SOLO PERCHE' SAI CHE QUESTE COSE CORRISPONDONO ESATTAMENTE AL MIO STILE DI VITA?!
GRAB
HO FATTO SEMPLICEMENTE UNA CONSIDERAZIONE.
ANCORA LORO?!
BLA
BLA
BLA
BLA
BLA

ALLORA PERCHE' E' SUCCESSO A ME? IERI SERA NON MI SONO NEANCHE SFIORATO, LA' SOTTO... NE' TANTOMENO HO FATTO SESSO!
MA NONOSTANTE QUESTO, HO COMUNQUE FATTO UN SOGNO EROTICO...

E' QUEL COMUNQUE CHE MI LASCIA PERPLESSO...
?

MA PERCHE' ALMENO NEI SOGNI NON MI CAPITA QUALCHE BELLA ATTRICE...?
UH?
SPROING
COS...?! OH, PORC... MOMOE?!
FLAP
CO-SA?!
MANKICHI KAMATA, VENT'ANNI, SINGLE.
GNAM
GNAM
GNAM
GNAM
GNM... MDAVVERO? GNON TI SI E' DRIZZATO, STAMATTINA? MBE', E' ABBASTANZA NORMALE...
IO MI SVUOTO IL PIPPERO PIU' DI CINQUE VOLTE AL GIORNO, IN COMPAGNIA DEI MIEI FIDI PORNAZZI!
PERCIO' NEGLI ULTIMI ANNI, ANCHE A ME NON SI E' MAI DRIZZATO DI MATTINA! MI SVEGLIO BELLO FRESCO!
PRIMA O POI TI SI SECCHERANNO LE PALLE, SE CONTINUI COSI'!

Ayano Ayanokoji
Kazuo Maekawa

ADORABILE BRUTTINA
NON RIESCO A ECCITARMI CON TE

VIENI, TOMO-KAZU...

AH...
MMM...
TOMO-KAZU... SII DELI-CATO...
DAI... GIRATI VERSO DI ME...
NO... MI VERGO-GNO...
CHE C'E' DA VERGO-GNAR-SI!? SU, DAI...

E ALLORA, QUAL E' IL MOMENTO PEGGIORE?
NON. C'E' UN MOMENTO DEL GENERE.
A ME PIACE TANTISSIMO DISEGNARE FUMETTI!
NONOSTANTE CONTINUI A RIPETERE CHE IL RISULTATO E' TUTTO, E CHE CIO' CHE VOGLIONO LEGGERE I LETTORI E' PIU' IMPORTANTE DI QUELLO CHE UN AUTORE VUOLE DISEGNARE...
...MORIKAWA CONTINUA DA ANNI A DISEGNARE QUELLO CHE LUI DESIDERA, PIU' DI OGNI ALTRA COSA!

JOJI MORIKAWA ARRIVO' A FARE IL PRIMO PASSO PER REALIZZARE **HAJIME NO IPPO** DOPO SEI LUNGHI ANNI.
LA STRADA CHE INTRAPRESE LUI, ANCHE SE SPESSO SEMBRAVA PERDERSI NEL NULLA E DIVENTARE TORTUOSA, ERA **UNA SOLA**, FIN DALL'INIZIO.

SIAMO ENTRAMBI MOLTO IMPEGNATI, E POSSIAMO VEDERCI SOLO RARAMENTE. MA QUANDO CI INCONTRIAMO CI IMMERGIAMO IN VIVACI CONVERSAZIONI...
...TANTO CHE PERDIAMO IL SENSO DEL TEMPO!
DAI, HEIUCHI, DIVENTA LA MIA SORELLA MAGGIORE!
VOLENTIERI!
MAGARI CI GUADAGNO PURE QUALCHE SPICCIOLO!
MA VA'!
- DOPO L'INTERVISTA -
PROBABILMENTE IL FUMETTO CHE OGGI SEGUE LA STRADA PIU' ESEMPLARE NEL GENERE RIVOLTO AI RAGAZZI IN GIAPPONE E' PROPRIO **HAJIME NO IPPO**. HO AVUTO L'IMPRESSIONE CHE LO STESSO STILE DI VITA DI JOJI MORIKAWA SIA INTRISO DELL'**ESSENZA** DEI FUMETTI PER RAGAZZI. GLI HO CHIESTO: "QUANDO IPPO CONQUISTERA' IL TITOLO MONDIALE, LA SERIE SI CONCLUDERA'?" E LUI MI HA RISPOSTO: "SI'... FORSE". EHI, MORIKAWA, DICO! NON PUOI FARLA FINIRE COSI'! ANCHE SE IPPO DIVENTASSE CAMPIONE MONDIALE, DEVI FARLO COMBATTERE PER **DIFENDERE IL TITOLO!** VORREI CHE TU TI OCCUPASSI **FINO IN FONDO** DI QUELL'ESSERE VIVENTE CHIAMATO **PUGILE**. PRIMA O POI VOGLIO LEGGERE UN FUMETTO SUL PUGILATO CHE SUPERI LO STESSO **ROCKY JOE!** NON PUOI DELUDERMI... TE LO CHIEDO IN VESTE DI TUA SORELLA MAGGIORE!

QUAL E' LA COSA CHE TI FA PIU' PIACERE, IN QUESTO LAVORO?
QUANDO OTTIENI IL PRIMO POSTO NELLA CLASSIFICA DI POPOLARITA'?
QUANDO TI VERSANO I DIRITTI D'AUTORE?
N-NON SONO COSI' MATERIALE...
DIREI CHE... E' QUANDO RIESCO A REALIZZARE UN EPISODIO PROPRIO COME L'AVEVO IMMAGINATO...
CIOE', QUANDO SEI SODDISFATTO SIA DAL PUNTO DI VISTA DELLA STORIA CHE DEI DISEGNI...
...PERCHE' TUTTO E' RIUSCITO SECONDO I TUOI DESIDERI?
ESATTO!
NON DICO CHE IL MIO PERSONAGGIO ARRIVI AD AGIRE DA SOLO...
...NE' CHE SIA IO A FORZARLO SECONDO LE MIE INTENZIONI...
...NE' TANTOMENO CHE IO SCRIVA LA STORIA CALCOLANDO OGNI SINGOLO EVENTO...
...BENSI' QUANDO HO LA SENSAZIONE CHE IO E IPPO STIAMO CORRENDO INSIEME...
...E QUANDO RIESCO AD AVERE LA FERMA CONVINZIONE CHE I LETTORI RIMARRANNO SICURAMENTE SODDISFATTI DI QUELLO CHE LEGGERANNO...
...MI VIENE DA GRIDARE... CE L'HO FATTA!
E, AL CONTRARIO DI QUANTO SI POSSA IMMAGINARE, NON PARLO DELLE SCENE DEI KO.

POI, IL 27 SETTEMBRE DEL 1989...

...HAJIME NO IPPO EMISE IL SUO PRIMO VAGITO...

...E DA QUEL MOMENTO INIZIO' AD APPASSIONARE QUATTRO MILIONI DI LETTORI DI "SHONEN MAGAZINE"...

...OGNI SETTIMANA!

MORIKAWA INIZIO' FINALMENTE AD ALZARSI IN VOLO...

PURTROPPO, PERO', I FUMETTI CHE REALIZZAVO NON FUNZIONAVANO MINIMAMENTE...
A UN CERTO PUNTO INIZIAI A PENSARE DI RINUNCIARE A QUESTO MESTIERE...
VISTA LA SITUAZIONE, DECISI DI PROVARCI PER L'ULTIMA VOLTA...
george
ANCH'IO HO PASSATO UN MOMENTO SIMILE...
...E DI REALIZZARE UNA STORIA SUL PUGILATO, CHE MI PIACEVA TANTO, IN COMPLETA SERENITA' E SENZA IMPOSIZIONI.
PENSAI CHE, ANCHE SE NON AVESSI AVUTO SUCCESSO NONOSTANTE I MIEI SFORZI, AVREI POTUTO CONTINUARE A GUADAGNARMI DA VIVERE FACENDO L'ASSISTENTE...

IN QUEL MOMENTO ANCHE IL SUO REDATTORE GLI CONSIGLIO' DI REALIZZARE UNA STORIA SUL PUGILATO.
E COSI', FINALMENTE, FECE IL PRIMO PASSO PER LA REALIZZAZIONE DI HAJIME NO IPPO.
CI PROVO!
MORIKAW
ALL'ETA' DI VENTIDUE ANNI, TROVANDOSI CON LE SPALLE AL MURO, JOJI MORIKAWA OSO'!
IN UNA FREDDA SERATA D'INVERNO, AFFRONTO' UNO DEI PIU' GRANDI TABU' DEL FUMETTO GIAPPONESE!
ERA GIOVANISSIMO!
E AVEVA GIA' FATTO UN SACCO DI COSE!
SIGH

MA OVVIAMENTE NON ANDO' TUTTO LISCIO!
IL PIANO DI UNA NUOVA SERIE A PUNTATE DEVE SEMPRE COMPETERE CON QUELLI PRESENTATI DA ALTRI AUTORI! E TUTTO SI DECIDE NELLE RIUNIONI EDITORIALI RELATIVE AI NUOVI PROGETTI!
PROPRIO NELLO STESSO PERIODO FU PRESENTATO UN ALTRO FUMETTO SUL PUGILATO!
RIUNIONE
INGRESSO VIETATO
LA COSA PEGGIORE E' CHE IL PROGETTO RIVALE SEMBRAVA MOLTO PIU' AVANZATO, DAL PUNTO DI VISTA DEL TRATTAMENTO!
E COSI', AL PRIMO ROUND ANDO' SUBITO KO!
VINCE LO SFIDANTE PER 9 A 1!
ANF ANF ANF ANF

*TETSUYA CHIBA, RIVOLUZIONARIO AUTORE DI CAPOLAVORI D.O.C. COME ROCKY JOE (ASHITA NO JOE) E HARIS NO KAZE. KB

*SHUICHI SHIGENO, AUTORE DEI CELEBRI **BARI BARI DENSETSU** E **INITIAL D.** KB

OGGI **HAJIME NO IPPO** CONTA BEN 74 VOLUMI: E' PUBBLICATO ININTERROTTAMENTE DA BEN SEDICI ANNI! KB

OSSERVATE L'EVOLUZIONE DEI DISEGNI DI JOJI MORIKAWA! NOTATE UN CAMBIAMENTO?

SILHOUETTE KNIGHT

NON CI FERMEREMO MAI!

PENSAVATE CHE JOJI MORIKAWA FOSSE DIVENTATO UN AUTORE POPOLARISSIMO FIN DA SUBITO?

TSK! TSK!

NON E' AFFATTO COSI'!

KAZUYA NOW

CREDO CHE IL SIGNOR MORIKAWA SIA **L'UNICO** A ESSERE DIVENTATO UN AUTORE POPOLARISSIMO...

SIGNAL BLUE

IN EFFETTI, CREDO SIA **RARO** TROVARE UN ESORDIENTE CHE ABBIA VISTO INTERROMPERSI TANTE SERIE QUANTE NE HANNO **INTERROTTE A LUI!**

...RIUSCENDO OGNI VOLTA A RISALIRE LA CHINA E **SFIDANDO RIPETUTAMENTE SE STESSO!**

QUEL PREPOTENTE DI COCOA

NATSUKO

ERO IMBARAZZATA PER LUI.

MI FACEVA MOLTA PENA.

INCONTRAI IL SIGNOR MORIKAWA PER LA PRIMA VOLTA IN OCCASIONE DELLA PREMIAZIONE PER IL CONCORSO DEI NUOVI FUMETTISTI DEL 1983.
IO FUI PREMIATA NEL NOVEMBRE DEL 1982, MENTRE MORIKAWA NEL MAGGIO DEL 1983.
ALL'EPOCA ERO UNA RAGAZZINA!
AVEVO SENTITO CHE UN LICEALE SI ERA CLASSIFICATO TRA I PREMIATI, PERCIO' ANDAI A VEDERLO DI PERSONA, APPROFITTANDO DELL'OCCASIONE DI UNA RIUNIONE CON IL MIO REDATTORE.
ERA PICCOLO E GRAZIOSO. INDOSSAVA UNA DIVISA DEL LICEO O QUALCOSA DEL GENERE.
椿山荘
ちんざんそう
UN LOCALE VICINO ALLA KODANSHA
PIACERE!
PIACERE DI CONOSCERLA. MI CHIAMO MORIKAWA...
IL CHINZANSO

ERA UN BRAVISSIMO RAGAZZO CHE FACEVA RIDERE GLI ALTRI E MOSTRAVA PREMURA VERSO QUELLI CHE GLI STAVANO ATTORNO. INOLTRE ERA ANCHE CARINO...
E' PER QUESTO CHE MI PREOCCUPAVO PER LUI!
PERCHE'?
PERCHE' LA MAGGIOR PARTE DELLE PERSONE CHE HANNO SUCCESSO SONO DEI GRANDISSIMI ANTIPATICI!
BE', CI SONO ANCHE MOLTE PERSONE ORIGINALI ED ECCENTRICHE...
IL SUO CARATTERE TROPPO BUONO MI FACEVA PREOCCUPARE...
E TU COME TI CLASSIFICHI, HEIUCHI?
DIMMI, DIMMI!

FU PREMIATO ALL'ETA' DI DICIOTTO ANNI AL CONCORSO PER NUOVI FUMETTISTI BANDITO DALLA RIVISTA SETTIMANALE "SHONEN MAGAZINE".
POI INIZIO' LA PUBBLICAZIONE DI HAJIME NO IPPO A VENTITRE' ANNI.
CHISSA' COME FECE IL PRIMO PASSO, PER LA REALIZZAZIONE DEL SUO CAPOLAVORO?
PROVIAMO A SEGUIRE LA STRADA CHE PERCORSE NEI SEI ANNI PRECEDENTI ALLA CREAZIONE DELLA SUA OPERA DI MAGGIOR SUCCESSO.
ERA GIOVANISSIMO!
IO, INVECE DEBUTTAI ALL'ETA' DI VENTIDUE ANNI...
IO LA CONOSCO, SUPPERGIU'.
SONO UN'ENCICLOPEDIA VIVENTE DI "SHONEN MAGAZINE".
はじめの一歩

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

LA STRADA PER "HAJIME NO IPPO"